
Cthulhu
7e édition
LE JOUR DE LA BÊTE
LIVRET 2
ÉDITIONS SANS-DETOUR



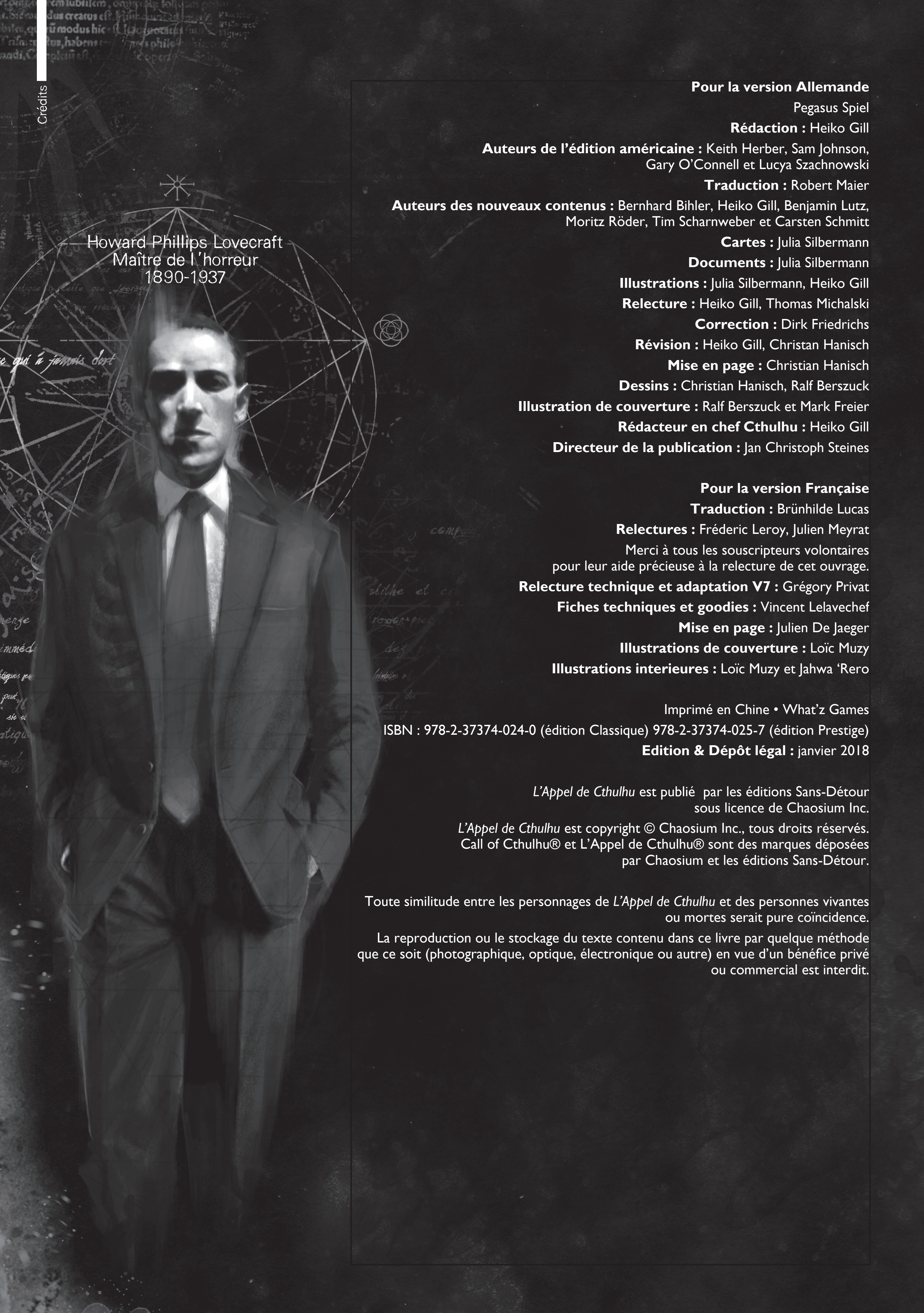
Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 2

Éditions Sans-Détour



Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

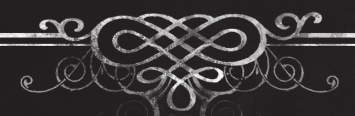
Table des matières

chapitre III

Le sanctuaire



Où le troisième groupe d'investigateurs fait connaissance en tentant de percer les mystères entourant une mystérieuse secte hindoue…



Investigation	2/5
Action	2/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6-8h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	Mars 1928

Chronologie

Ce chapitre se situe cinq mois après les événements de *Black Hills et autres secrets*. Comme pour le chapitre précédent, il n'a qu'un lien indirect avec la conspiration du Jour de la Bête. *Le sanctuaire* est destiné à un troisième groupe d'investigateurs, sans liens avec le surnaturel ou l'occulte. Dans l'idéal, les joueurs doivent dès le départ penser à une raison de les faire revenir aux États-Unis après ce scénario.

Implication des PJ

À Bombay, les investigateurs sont recrutés par un notaire influent qui cherche « des personnes de confiance pour résoudre discrètement des situations compliquées ».

En quelques mots

Les investigateurs sont engagés pour acquérir un terrain convoité à bon prix. Ils partent vers Jaipur afin de retrouver le mystérieux propriétaire de ce bien immobilier ; là-bas, quelques recherches leur apprennent qu'il s'agit du gourou d'une secte vivant isolé du monde extérieur. S'enfonçant dans la jungle, les personnages trouvent la secte installée dans un vieux sanctuaire. Ses adeptes sont des marginaux qui attendent leur ascension vers un état spirituel supérieur. Leur gourou ne quitte quant à lui jamais ses appartements : il est tout simplement impossible de discuter avec lui. Dès lors que les investigateurs se montrent trop curieux ou sont perçus comme trop dangereux, le bras droit du gourou cherche à se débarrasser d'eux. Il prend alors le contrôle d'un dhole pour tenter de les tuer. Les personnages survivront-ils à ce combat dantesque qui les confronte à une créature extrêmement puissante ?

Enjeux et récompenses

- **Faire connaissance.** Ce scénario permet au troisième groupe d'investigateurs de faire connaissance avant le début des événements qui vont rythmer la campagne.
- **Découvrir la secte de Rhon Paku.** Les investigateurs vont apprendre l'existence de cette secte étrange, liée d'une façon qu'ils ne comprennent pas encore au Mythe.

Ambiance

La difficulté de ce scénario est de réussir à retranscrire l'ambiance bien particulière qui régnait en Inde dans la première moitié du XX[e] siècle. Pour cela, le Gardien peut aller chercher de l'inspiration dans les films suivants : *La Piste des éléphants* (William Deterle, 1954), *Le Tigre du Bengale* et *Le Tombeau hindou* (Fritz Lang, 1959) ou *La Route des Indes* (David Lean, 1984).

À l'affiche

La secte de Rhon Paku

Cette communauté, naïve et sincère, croit en un message de paix par le chant et la méditation. Établie aux quatre coins de la planète, il s'agit d'un des rouages les plus importants de la conjuration du Jour de la Bête. Elle est manipulée par l'un des principaux antagonistes de la campagne : Lang-Fu.

Les adeptes de Rhon Paku

Ces marginaux attendent l'arrivée prochaine de la paix transcendantale du monde. Ils l'ignorent, mais leurs chants servent à contrôler un dhole qui dort non loin de leur sanctuaire. Ils ne savent pas non plus que la secte a une envergure planétaire, et ne sont aucunement au courant des plans de Lang-Fu.

Rhon Paku

Le gourou de la secte est un vieil homme inoffensif, handicapé physique et mental, qui vit coupé du monde. Il ne s'agit que du pantin qui donne son nom à la secte.

Augusta Widdrington

Cette fille d'officier britannique dirige le temple principal de la secte en Inde et assure la communication entre tous les temples à travers le monde. C'est elle qui abreuve les adeptes de la secte des mensonges pseudo-mystiques auxquels ils croient. Augusta Widdrington obéit sciemment aux ordres de Lang-Fu.

Le propriétaire d'un terrain très convoité vit dans une vallée reculée en plein centre de l'Inde. Non seulement il faut le pister, mais en plus, il appartiendrait à une secte d'amour et de paix, portant peu d'intérêt aux choses de ce monde. Les investigateurs doivent s'approprier le terrain de ce rêveur et il est bien possible qu'on leur prenne quelque chose en retour…



La situation de départ du chapitre III

Ce chapitre, tout comme les deux premiers, ne requiert pas de conditions préalables.
Cette troisième aventure introductive peut certes être jouée avec les personnages utilisés dans les deux chapitres précédents, mais les limites de la crédibilité seraient atteintes si le Gardien devait trouver une raison justifiant la prise en charge d'une mission commune sur un autre continent, par des personnages potentiellement douteux. Par conséquent, il est recommandé de monter un troisième groupe d'investigateurs qui pourront et devront ensuite se mêler aux autres groupes lors des aventures ultérieures.
L'aventure est pensée pour des personnages dont les expériences avec le Mythe et les compétences personnelles sont négligeables. La seule condition préalable est que le début de l'aventure se passe en Inde, plus précisément sur la côte ouest, dans la ville portuaire de Bombay (aujourd'hui Mumbai). Ils doivent disposer d'une certaine réputation, faisant d'eux les personnes toutes trouvées pour résoudre discrètement des situations inextricables, soit en raison d'aventures préalables, soit de par la constitution du groupe par le Gardien et les joueurs.
La nature du donneur d'ordres peut être choisie par le Gardien. Trois alternatives très différentes sont proposées : un consortium de commerçants voulant s'implanter dans la ville princière de Jaipur, un groupe de missionnaires ecclésiastiques souhaitant convertir ses croyants, ou encore une association criminelle. Le Gardien peut également ignorer ces trois propositions et faire entrer en jeu d'autres donneurs d'ordres selon son bon vouloir. Cela n'a aucune conséquence sur la suite de la campagne, car l'aventure ne concerne pas tant le terrain et son utilisation ultérieure que la secte obscure de la jungle.

Les personnes importantes de ce chapitre

Giles Wexby
Le notaire à la recherche de personnes de confiance.

Rhadam Pradeesh
L'agent fiduciaire de Bombay qui n'est en mesure de livrer qu'un nombre limité d'informations concernant la secte de Rhon Paku.

Hemchandra Omprakash Savarkar
Le guide touristique qui peut guider les investigateurs jusqu'au temple dissimulé dans la jungle.

Augusta Widdrington
La Britannique en charge de la secte sur place. Elle ne veut pas être dérangée et peut voir rouge si elle est poussée à bout.

Rhon Paku
Le soi-disant guide spirituel de la secte n'a aucune idée de ce qui se passe autour de lui.

Kong Hui
L'un des assassins chinois en charge de la surveillance de Rhon Paku.

Gao Li
En charge de la surveillance de Rhon Paku avec Kong Hui.

Les événements de ce chapitre

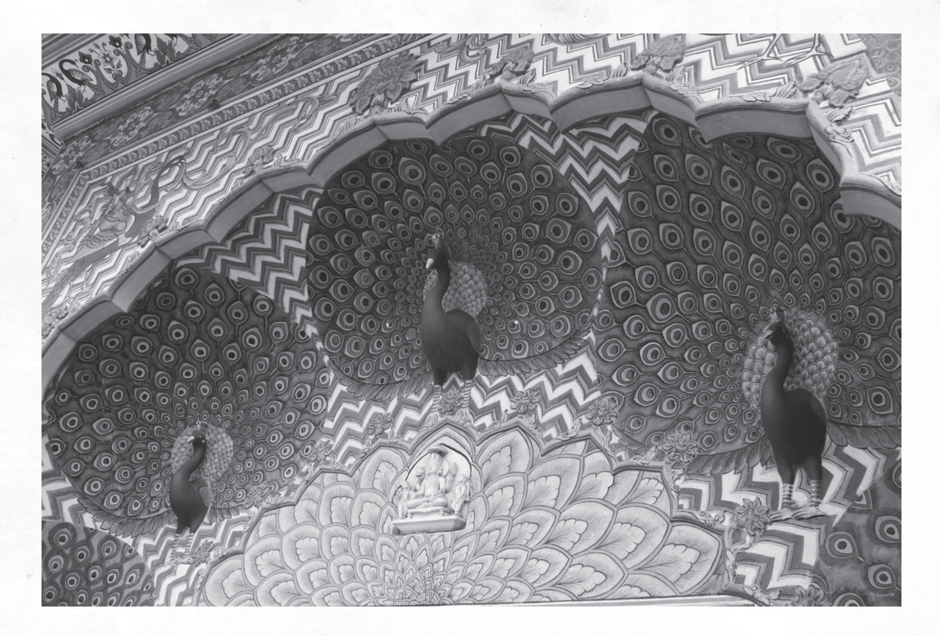
Les investigateurs partent de Bombay et se dirigent vers l'intérieur du pays. Ils doivent tout d'abord trouver le propriétaire du terrain dans la jungle. C'est en fait un guide spirituel extrêmement protégé. Lorsque les personnages tenteront de lui parler pour lui acheter le terrain, ils découvriront les particularités du temple de Rhon Paku. Les éléments les plus importants sont les suivants :

- le guide spirituel de la secte est un vieil homme inoffensif, qui n'a aucune idée de ce qui se passe
- il est surveillé par deux assassins chinois
- près du temple, un dhole repose sous terre, et
- si la mauvaise personne est provoquée au mauvais moment, il s'ensuit une poursuite de grande ampleur.

L'histoire

Jaipur et la gorge de Galta

Au XVIIIe siècle, un guerrier politique et savant extraordinaire, le maharadja Jai Singh II, fonda une nouvelle ville au nord de l'Inde, car il trouvait que l'ancienne cité, Amber, peuplée au nord était trop petite et inadaptée à un commerce et une circulation florissants. La « ville de Jai » fut dessinée avec huit quartiers (chaukris), s'étendant sur plus de huit kilomètres carrés, entourés d'un mur de six mètres de haut, avec sept tours fortifiées.
Le maharadja portait un grand intérêt à l'astronomie, l'astrologie et les sciences occultes. Lorsqu'il fonda Jaipur comme ville de résidence, il ne laissa rien au hasard. La planification fut entreprise par le brahmane bengali Vidyadhar Bhattacharya, expert dans le domaine des Silpa-Sutra, l'architecture sacrée et la symétrie des anciens écrits sanskrits. C'est à lui que l'on doit les rues à angles droits, qui captent les énergies pour les concentrer. Son plan définit même avec précision les façades des maisons le long des rues principales, afin de donner le meilleur effet possible. La construction a commencé le 18 novembre 1727 par un grand rituel Sankalpa.
La réalisation de la ville est en réalité basée sur la symétrie des Grands Anciens et l'ordre apparent des rues à angles droits n'est qu'un leurre destiné à détourner l'attention. Le réel ordre du cosmos se révèle dans certains ornements de façade qui enseignent aux yeux avertis des connaissances blasphématoires. Plus précisément, ils ont



enseigné, car les décorations ont été en grande partie recouvertes en 1876 par la peinture rose typique de Jaipur. Lorsque les vrais ornements étaient encore bien visibles, Jaipur attirait de nombreux sages, savants et sorciers, accueillis à bras ouverts à la cour du maharadja. Ces derniers développaient les connaissances occultes de Jai Singh par leurs discussions. C'est lors de cette phase culminante de savoirs mystiques que le sorcier Lang-Fu arriva de Chine pour utiliser l'observatoire de Jaipur et confirmer certaines suppositions concernant la prophétie de Nophru-Ka. Il découvrit alors le sanctuaire de la gorge de Galta et décela l'intérêt de son emplacement. Dans un premier temps, cette découverte n'eut aucune application pratique.

Lang-Fu et le « plan maître »

Ceci changea lorsque, Edward Chandler ayant grandi, la réalisation des plans de la Confrérie de la Bête approcha. Le « plan maître » devait être une reprise de l'ancien plan du temps des pharaons ; cependant l'ampleur mondiale jetait le flou sur l'utilisation de la conjuration du dhole. Il n'y avait aucune raison d'envoyer les membres de la Confrérie au casse-pipe, mais comment amener des innocents à exécuter la mission ? En tant que chef de culte expérimenté, Lang-Fu eut l'idée d'utiliser la vague d'occultisme du moment (on pense par exemple aux théosophes ou au Rameau d'Or) et d'« inventer » une nouvelle religion dont les croyants serviraient de missionnaires et en assureraient la propagation.
Établir un nouvel « enseignement » ne fut pas la partie la plus difficile à réaliser. Le plus important était de trouver une figure de proue et une zone reculée, d'où le plan pourrait se poursuivre. Lang-Fu se rappela alors la gorge de Galta et des conditions favorables qui y régnaient. Il se mit immédiatement en route pour l'Inde.

Un sage du nom de Rhon Paku

L'homme qui sera ensuite connu comme Rhon Paku est né sous un nom si insignifiant que personne ne s'en souvient. Il naquit dans un village du peuple Bhil, à l'ouest de Jaipur. À sa naissance, il fut mis à l'écart par son père en raison de son hydrocéphalie. Il survécut miraculeusement, malgré toute la négligence dont on fit preuve envers lui. Les membres de sa famille le craignaient à cause des sons gutturaux et des chants atones qu'il émettait. Ce peuple superstitieux s'entretenait souvent à son propos et le croyait possédé par un démon.
Ces discussions étaient parvenues aux oreilles d'un membre de la Confrérie, qui s'était établi à Jaipur à un âge avancé pour garder à l'œil cette région très intéressante sur le plan cosmologique. Lorsque Lang-Fu arriva pour juger de la pertinence de la gorge de Galta comme point de départ de sa « nouvelle religion », ce membre lui parla du « possédé ».
Une fois que Lang-Fu fut convaincu que la gorge recelait toujours des conditions favorables pour ses manipulations surnaturelles, et qu'il semblait y avoir un lieu saint qui ne demandait qu'à être habité, la décision fut prise. Il ne manquait plus que le « gourou ».
Lang-Fu se rendit chez les Bhils et demanda à voir le « possédé ». Il constata rapidement qu'il ne s'agissait que d'un handicapé disposant tout au plus d'une ou deux capacités, mais la peur des villageois le frappa aussitôt. Il était persuadé d'avoir trouvé un homme facilement manipulable et l'acheta à ses parents pour une poignée de roupies.
Le membre de la Confrérie dut abandonner Jaipur et s'établir dans l'ancien sanctuaire de la gorge de Galta. Cet ermite devint le maître et protecteur de l'infirme qui à aucun moment ne comprit ce qui se passait autour de lui. Un peu plus tard, le baron Hauptmann proposa un nom pour cette figure du culte : Rhon Paku (ce qui non seulement sonne bien, mais est aussi une anagramme de Nophru-Ka).
Le Gardien doit toujours garder à l'esprit que Rhon Paku n'est rien d'autre qu'un handicapé physique et mental, une victime innocente des événements.



Rhon Paku
63 ans (semble plus vieux)
Soi-disant chef de culte

FOR	40
DEX	25
POU	40
CON	50
APP	30
ÉDU	5
TAI	65
INT	10

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 8

Combat
• Esquive 12 % (6/2)
• Combat rapproché (corps à corps) 15 % (7/3)
Mouvements désordonnés 1D3 points de dégâts

Compétences
Pratique artistique (mélopée atone) 80 % (40/16)
S'asseoir sans bouger et fixer le vide 99 % (49/19)

Le développement de la secte

Au cours des années suivantes, l'ermite réussit à établir un culte modeste autour de Rhon Paku, mais il lui manquait élan et diffusion. L'arrivée d'une autre personne dans la gorge de Galta changea radicalement la situation.
Cette personne était Augusta Widdrington, fille d'un officier britannique de haut rang, posté à Agra (à l'est de Jaipur), qui ne savait que faire pour tromper son ennui. En 1917, elle fut séparée de ses accompagnateurs lors d'une randonnée dans la gorge de Galta et se perdit. À proximité du sanctuaire, dans le sous-bois, elle rencontra Rhon Paku qui chantait. Elle crut percevoir dans sa mélopée insensée une vérité profonde. Fascinée par cet homme étrange, elle prit contact avec l'ermite qui semblait s'occuper de lui, et fut initiée aux vrais mythes dans les mois qui suivirent, jusqu'à ce que sa raison déjà ébranlée cède sous le poids de ces connaissances blasphématoires. Prisonnière de son monde imaginaire, elle développa un point de vue particulier envers Rhon Paku, oscillant entre la conviction qu'il s'agissait du vrai messie et de profondes dépressions pendant lesquelles elle percevait l'absurde vérité du monde et souhaitait la destruction de l'humanité. Lang-Fu vit rapidement en elle les éléments qui avaient jusqu'ici manqué au succès de la secte et l'associa à la structure de la communauté. Ses talents d'oratrice et d'écrivaine contribuèrent grandement au succès de la mission lors des années qui suivirent.



La secte aujourd'hui

En 1924, l'ermite mourut de mort naturelle et Augusta Widdrington prit la direction du temple principal. Entre-temps, un petit groupe d'adeptes de Rhon Paku, particulièrement croyants, s'y était installé. On trouve également ici et là, dans d'autres régions d'Inde, de petites communautés qui aspirent à l'amour et à la paix, conduites par un ancien habitant de la gorge de Galta. Ce n'est pas un secret et cette information est facile à dénicher si l'on enquête un peu.
La présence d'autres temples dans des métropoles du monde entier sélectionnées avec soin est bien moins connue. Cette information ne doit être révélée à ce moment de la campagne que si les investigateurs s'intéressent vraiment de près à la secte ou s'ils tombent dessus par hasard. C'est Lang-Fu qui dirige le temple de Rhon Paku au niveau mondial, mais la communication est prise en charge par Augusta. Tout transite donc par le temple principal, dans le sanctuaire de la vallée reculée de Galta.

Un terrain insignifiant

Le capital de départ de la secte provient bien sûr de l'argent sale que Lang-Fu met à disposition. Au bout d'un certain temps, la secte réussit à s'autofinancer grâce à ses fidèles. Les recettes de l'ensemble des temples sont rassemblées puis redistribuées selon les besoins de chacun. Bien sûr, la secte reçoit également des dons et apparaît de temps à autre dans les testaments des croyants. Ces ressources sont normalement négligeables, lorsque l'on connaît l'âge moyen des adeptes de la secte.
Cependant, il n'y a jamais de règle sans exception. Lorsque le vieux Nripesh Aandaleeb Kulkarni décéda à Jaipur en 1924, il légua sa maison et son terrain à la secte de Rhon Paku qui avait contribué au cours des dernières années de sa vie à la paix de son âme.
Ce terrain est la raison pour laquelle les investigateurs se rendent dans la vallée de Galta.

Mars 1928, le donneur d'ordres

Le Gardien peut laisser dans l'ombre la nature du donneur d'ordres représenté par le notaire Wexby. Les personnages peuvent aussi travailler directement pour le donneur d'ordres et ne rencontrer Giles Wexby que pour les détails de la mission, ce qui a bien sûr l'avantage d'éviter de parler honoraires. Cette solution permet de rassembler des personnages d'origines diverses, qui auraient eu peu de chance de vivre ensemble une telle aventure.
Le donneur d'ordres peut être dévoilé si le Gardien constate que les joueurs se méfient et soupçonnent une menace possible derrière les secrets professionnels du notaire, car cela s'est déjà produit d'une certaine manière dans le **chapitre II**.

Les possibilités sont les suivantes (entre parenthèses, les occupations du Manuel de l'investigateur) :



L'Église

En Inde, dans les années 1920, de nombreux missionnaires chrétiens sont encore actifs, surtout les prêtres allemands. Le client de Giles Wexby est dans ce cas un ordre qui se sert de juristes pour que les prix ne montent pas ou pour que d'autres communautés religieuses ne puissent pas s'opposer à la vente. L'ordre veut utiliser le terrain pour construire une église ainsi que des bâtiments pour les missionnaires. Les métiers intéressants pour cette variante sont les suivants :

- diacre (n'importe quelle profession de « bonne moralité » : c'est un « prêtre laïque »)
- homme de terrain (baroudeur)
- prêtre catholique (religieux)
- nonne (infirmière)
- missionnaire

Le consortium économique

C'est une association d'investisseurs britanniques et indiens influents et riches, qui ont déjà gagné beaucoup d'argent à Bombay dans une usine textile et qui veulent s'étendre dans la ville princière. À Jaipur, ils sont principalement présents dans le commerce du métal et des pierres précieuses. Sur le terrain acquis, une filiale doit être créée pour devenir à moyen terme une bourse centrale dans le commerce des pierres précieuses et de l'art. Il est extrêmement important d'acquérir le terrain avant la prise de fonction définitive du nouveau maharadja en 1932, afin d'avoir le temps de s'établir et d'obtenir ses faveurs. Les métiers intéressants dans ce cas sont les suivants :

- comptable
- représentant commercial (vendeur)
- avocat
- secrétaire
- détective privé

Le cartel criminel

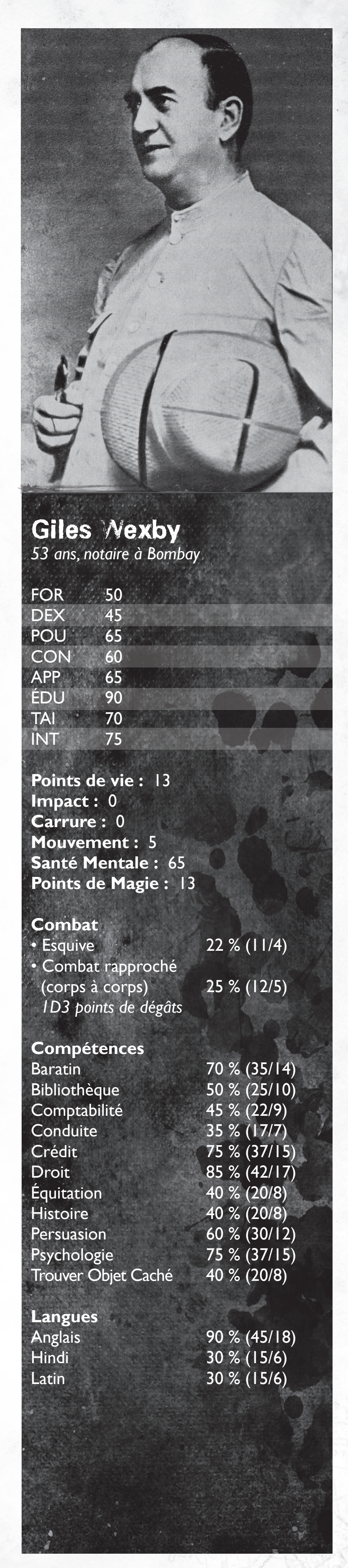
Le donneur d'ordres peut également être une organisation criminelle du pays ou étrangère, qui souhaite utiliser les différences juridiques et les frontières intérieures de l'Inde pour la contrebande. Le moment est propice à Jaipur, car le maharadja se trouve en Angleterre, la réforme de la police est en cours et celle de l'armée se prépare. Officiellement, une entreprise de logistique doit être construite sur le terrain, afin d'approvisionner rapidement et facilement l'ensemble du pays. En réalité, elle doit servir de plaque tournante pour la contrebande et de solution de repli pour les membres du cartel recherchés dans l'Inde coloniale. Les métiers intéressants sont les suivants :

- escroc (arnaqueur)
- gangster
- receleur
- tueur (tueur à gages)
- contrebandier
- membre d'un syndicat (syndicaliste)

Tout commence à Bombay

Les investigateurs sont invités à un entretien à l'heure du thé au Royal Bombay Yacht Club avec le notaire **Giles Wexby,** réputé influent dans tous les cercles bien informés de Bombay. L'invitation écrite ne donne pas d'information sur la teneur de l'entrevue et les personnages ne connaissent pas personnellement le notaire ; cependant, il est connu pour représenter des clients riches et puissants de l'empire. Une relation d'affaires avec lui serait certainement très utile pour leur carrière et leur réputation.

Le Royal Bombay Yacht Club, fondé en 1846, est l'une des meilleures adresses de la métropole portuaire foisonnante, et n'est accessible qu'aux personnes les plus prestigieuses. Sur l'Apollo Binder Road, près de l'hôtel Taj Mahal et avec une magnifique vue sur la Porte de l'Inde, c'est une oasis de paix et de tranquillité au beau milieu de cette ville grouillante de l'Inde britannique. Les investigateurs sont accueillis à la porte et sont conduits, sur présentation de la lettre, à travers des jardins en fleurs jusqu'à l'arrière des chambres résidentielles néogothiques donnant sur la grande terrasse ouverte. Dans les nombreux fauteuils en osier et petites niches intimes, les riches et les nobles discutent. Les personnages passent même devant un fauteuil en cuir dans lequel trône le vice-amiral de l'armée de l'air, Sir Frederick Hugh Sykes, gouverneur actuel de Bombay. Ils atteignent ensuite le bord de la terrasse, où se cache un petit coin salon dans lequel se tient Giles Wexby.



Giles Wexby

53 ans, notaire à Bombay

FOR	50
DEX	45
POU	65
CON	60
APP	65
ÉDU	90
TAI	70
INT	75

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat

• Esquive	22 % (11/4)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Baratin	70 % (35/14)
Bibliothèque	50 % (25/10)
Comptabilité	45 % (22/9)
Conduite	35 % (17/7)
Crédit	75 % (37/15)
Droit	85 % (42/17)
Équitation	40 % (20/8)
Histoire	40 % (20/8)
Persuasion	60 % (30/12)
Psychologie	75 % (37/15)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Hindi	30 % (15/6)
Latin	30 % (15/6)

Cet homme rasé de près, la cinquantaine, s'extrait de son fauteuil paon en osier, serre formellement la main de ses invités et leur offre un siège. Il fait signe au serveur et attend l'arrivée d'un whisky-soda. Dans le climat tropical, chaud et humide de Bombay, seules quelques rares personnes boivent un Darjeeling ou un Earl Grey pour cinq heures.

Dès que tout le monde est bien installé et que les remarques futiles concernant le temps sont passées (chaud et humide comme chaque jour, mais il faut bien conserver les habitudes britanniques, même en Inde), Giles Wexby met les investigateurs au parfum en leur présentant son offre.

Il a la mauvaise manie de consulter trop souvent sa montre-gousset de luxe, comme si un rendez-vous urgent l'attendait en permanence.

Le problème

« Messieurs, je m'adresse à vous pour des raisons qui nécessitent vos compétences spéciales et un tact particulier. Vous m'avez été recommandés par une connaissance qui m'a assuré de votre professionnalisme et de votre discrétion, une combinaison assez rare ici, si je puis me permettre. Je travaille actuellement pour un client dont je tairai le nom, et qui souhaite acquérir des terrains gérés par un indien. Tous mes efforts sont restés jusqu'à présent infructueux, ce qui explique votre présence ici. »

À ce moment, Giles Wexby peut mentionner quelques compétences particulièrement développées chez les personnages (caractéristique ou compétence au-dessus de 60 %) qui lui semblent utiles. Il peut s'agir par exemple de *Crédit, Comptabilité, Psychologie, Baratin* ou encore *Persuasion*. La maîtrise de différentes langues ou encore des qualités au combat pourraient faciliter leur survie dans la jungle et s'avèrent être des atouts précieux. Le Gardien peut ainsi justifier le choix du notaire.

Giles Wexby poursuit : « Il s'agit ici d'un terrain dans la vieille ville de Jaipur, à peine plus grand qu'un carré de jardin, avec une maison dans laquelle personne ne vit. Le terrain en soi n'est pas particulièrement précieux, mais il est au centre de plusieurs parcelles que j'ai pu acquérir et sur lesquelles mon client souhaiterait construire un bâtiment. Ce projet ne peut pas se réaliser autour d'une ruine, entendons-nous bien ! Aucune démarche pour contacter le propriétaire n'a abouti. Je me vois à présent dans l'obligation d'envoyer à Jaipur des personnes chargées de la négociation. C'est ici que vous intervenez. Qu'en pensez-vous ? Un petit voyage dans les pittoresques Râjputâna contre une rétribution alléchante vous intéresse-t-il ? »

L'offre

Giles Wexby concrétise son offre comme suit : les investigateurs doivent se rendre à Jaipur, rechercher le propriétaire du terrain et le persuader de le vendre pour 1500 roupies maximum (environ 500 $). Un refus ne saurait être une réponse acceptable.

Le terrain dont il s'agit se trouve dans le quartier Biseshar Ji de Jaipur, dans une petite allée. D'après les informations de l'administration princière, il appartenait à un certain Nripesh Aandaleeb Kulkarni, décédé de mort naturelle il y a quatre ans, sans laisser d'enfant. Il légua le terrain attenant à la maison à un gourou du nom de Rhon Paku. Ledit Rhon Paku dispose uniquement de références postales et est représenté à Bombay par Pradeesh & Co. Postal Service, une société fiduciaire qui gère toute sa correspondance.

Toutes les demandes écrites concernant l'affaire sont restées sans réponse et ce Rhon Paku demeure introuvable. Giles Wexby a cependant réussi à soudoyer l'exploitant de la société, Rhadam Pradeesh, et a ainsi découvert que la correspondance est échangée à l'adresse suivante : *Hemchandra Omprakash Savarkar*, 14 rue Ramchandar Rasta, Jaipur. C'est la seule personne que le notaire a découverte et qui pourrait connaître Rhon Paku.

Les personnages doivent maintenant approcher Rhon Paku par le biais de ce Hemchandra Omprakash Savarkar, afin de l'exhorter à vendre son terrain. Pour leurs services, ils obtiendront une bonne récompense. Giles Wexby leur propose 200 $ par personne (négociations jusqu'à 250 $) plus la prise en charge des frais de transport et d'hébergement. Dès qu'ils disposent des documents de vente, ils doivent revenir à Bombay pour que les travaux de construction puissent enfin commencer.

La lettre d'accompagnement

Le notaire leur indique enfin que Jaipur est une principauté autonome sous la régence du maharadja Man Singh II et qu'ils sont donc livrés à eux-mêmes. En cas de problème, ils peuvent se tourner vers le lieutenant-colonel Robert Arthur Edward Benn, de l'*Indian Political Department* de Jaipur, qui ne pourrait cependant pas faire grand-chose en cas de manque de discrétion flagrant.

À leur demande, il leur fournit également une lettre confirmant leurs agissements sous ses ordres. Cette lettre n'est en rien un laissez-passer pour les sortir de situations délicates, mais une accréditation. Giles Wexby ne souhaite pas que son nom soit associé trop facilement à des personnes qu'il ne connaît pas bien et ne donnera cette lettre que si les investigateurs insistent. Il donne enfin aux personnages le document pour la vente prérempli, en deux exemplaires, l'un en hindi et l'autre en anglais. Hormis la signature, il ne manque rien. L'entretien s'arrête là.

Si les investigateurs restent encore à Bombay pour effectuer des investigations avant de partir, leur bilan est plus que médiocre. Aucune information ne peut être trouvée sur Rhon Paku ou Hemchandra Omprakash Savarkar. Seule une visite du Pradeesh & Co. Postal Service pourrait se révéler utile.

Pradeesh & Co Postal Service, Bombay

En fournissant quelques efforts, Pradeesh & Co. Postal Service peut être découvert dans un immeuble commercial près du port. Il s'agit d'une société fiduciaire unipersonnelle qui gère les arrangements commerciaux d'expédition et postaux internationaux pour les hommes d'affaires de la principauté indienne. L'exploitant, un homme vif, la quarantaine, du nom de Rhadam Pradeesh, se distingue par sa discrétion professionnelle et refuse de transmettre des informations. Un jet de *Psychologie* permet de constater qu'il n'essaye pas de dissimuler de sombres machinations, mais attend un pot-de-vin adéquat pour distiller ce qu'il sait. Rhadam Pradeesh se frotte sans cesse les mains et s'humidifie les lèvres avec la langue lorsqu'il est nerveux.

Si on lui graisse la patte avec 2 ou 3 roupies ou s'il est un peu secoué, il indique qu'il reçoit régulièrement des colis de Jaipur dans lesquels se trouvent des enveloppes avec la correspondance de Rhon Paku. Il note sur ces enveloppes les adresses postales internationales des destinataires et son adresse comme expéditeur. L'expéditeur des colis est toujours un certain Hemchandra Omprakash Savarkar, 14 rue Ramchandar Rasta, Jaipur. Pour ses services, Rhadam Pradeesh reçoit une bonne somme d'argent, versée par une banque de Hong Kong.

Rhadam Pradeesh ne sait rien d'autre, ne connaît pas personnellement Rhon Paku, et au cours de ces dix dernières années, n'a eu aucune raison de vouloir en savoir plus, car les paiements ont toujours été ponctuels. Il est possible de récupérer les mêmes informations de manière illégale dans les documents de Rhadam Pradeesh. Une entrée par effraction dans le bâtiment permettrait de trouver en plus le répertoire d'adresses et de constater rapidement qu'il existe des temples de Rhon Paku dans le monde entier et pas seulement à Jaipur. Cependant, il vaudrait mieux que cette information ne sorte pas à ce moment de la campagne.

Jaipur, la ville rose

Le voyage vers Jaipur est relativement pénible, il dure environ dix-sept heures avec le P & O Punjab Express direction Delhi.
Nichée dans la pittoresque vallée des Aravalli, Jaipur, avec ses 137 000 habitants, est la plus grande ville du Râjputâna (actuel Rajasthan) et la résidence des maharadjas de Jaipur depuis que la ville a été fondée au XVIII[e] siècle par Jai Singh II.
Les quatre chaukris (quartiers) s'étendent sur presque huit kilomètres carrés et sont entourés d'un mur d'enceinte de six mètres de haut. Le centre historique est très facilement reconnaissable à ses portes fermées à la tombée de la nuit pour protéger les habitants des attaques des voleurs (pratique usitée jusqu'en 1925).

Arrivée et logement

La gare se trouve à environ trois kilomètres à l'ouest de la ville. Deux des trois hôtels de Jaipur s'y trouvent :

- le Kaisar-i-Hind (50 chambres, 6-7 roupies la nuit) et
- le New Hotel (38 chambres, 7-9 roupies la nuit, meilleur hébergement)

À Jaipur même, près de la porte Ajmer, on y trouve le troisième :

- le Jaipur Hotel (20 chambres, 8-10 roupies la nuit)

Les hôtels sont tous tenus par des locaux et n'ont pas très bonne réputation parmi les Européens. Les hôtes fournissent des voitures, des montures, des guides, ainsi que des tickets d'entrée pour le palais du maharadja et du château d'Amber.

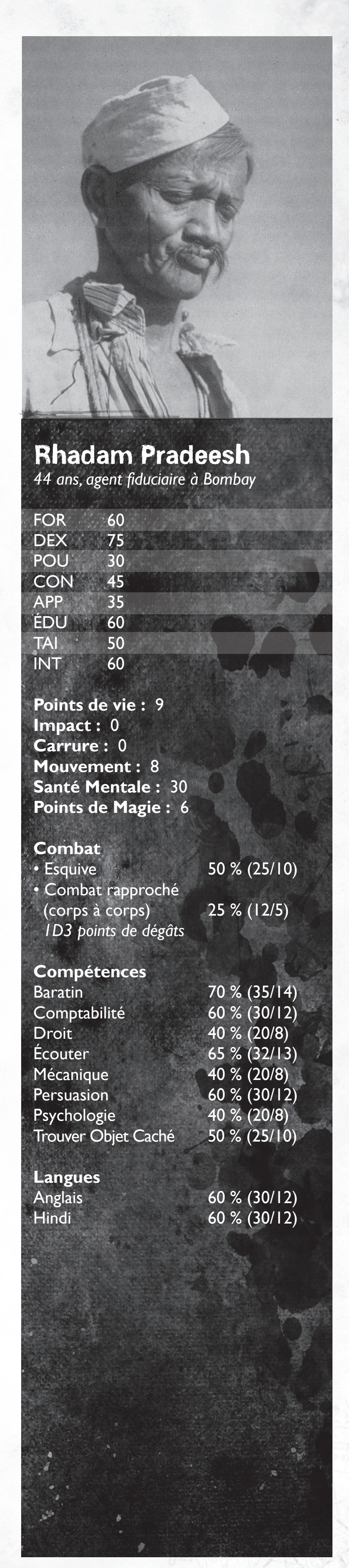
Après un petit trajet en calèche le long de la route de la gare, on atteint la porte sud Ajmer, devant laquelle s'étend le grand parc Râm Niwâs.

La vieille ville historique

La ville est marquée par le croisement régulier d'une rue de 34 mètres de large orientée est-ouest, avec plusieurs rues de 17 mètres de large qui répartissent les chaukris, eux-mêmes divisés par des rues à angle droit. Le croisement des rues principales débouche sur de grandes places carrées. La plus grande partie des maisons privées a été peinte en rose en 1876 au cours d'une visite du prince couronné Albert Edward. Cette couleur représente traditionnellement en Inde l'hospitalité, et a donné ce surnom de « Pink City » à Jaipur. Les façades sont ornées de stuc blanc et de figures grotesques. Les rez-de-chaussée ouverts sont utilisés comme ateliers et surfaces de vente, pendant que les étages supérieurs abritent les appartements avec leurs coins galeries et autres pavillons. Seuls les appartements du maharadja et les bâtiments publics se distinguent par leur couleur jaune.
Dans les rues et ruelles soumises à un ordre architectonique strict, défile un flux incessant de marchands et d'ouvriers, un mélange de population, des cavaliers en blanc, des personnes dont les porteurs dégagent le chemin, des éléphants du maharadja, des chameaux lourdement chargés, des taureaux sacrés aux cornes colorées, des singes qui courent sur les toits, des perroquets criards ainsi que des milliers de pigeons, considérés comme sacrés par les Indiens et qui se sont appropriés toutes les places de la ville.



Le voyage vers Jaipur serait bien plus authentique à dos d'éléphant, mais durerait d'autant plus longtemps.



Rhadam Pradeesh

44 ans, agent fiduciaire à Bombay

FOR	60
DEX	75
POU	30
CON	45
APP	35
ÉDU	60
TAI	50
INT	60

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 30
Points de Magie : 6

Combat

• Esquive	50 % (25/10)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	25 % (12/5)

Compétences

Baratin	70 % (35/14)
Comptabilité	60 % (30/12)
Droit	40 % (20/8)
Écouter	65 % (32/13)
Mécanique	40 % (20/8)
Persuasion	60 % (30/12)
Psychologie	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	60 % (30/12)
Hindi	60 % (30/12)



Celui qui quitte les rues principales entre dans un labyrinthe de bazars, temples et rues étroites dans lesquels on trouve des marionnettes, des bijoux en argent et bien d'autres choses encore. L'air est lourd de parfums exotiques et d'odeurs nauséabondes, le brouhaha des rues est supplanté par les cloches des temples et les cris des vendeurs ; les yeux et les oreilles ne trouvent pas le repos dans ce tourbillon de couleurs et de sons.

Le siège du gouvernement, la résidence du maharadja, accapare tout un quartier du centre de la ville. Derrière la porte Tripolia, au sud du complexe, s'étend une suite infinie de cours intérieures, de halls d'audience, de jardins, d'étables et de bâtiments administratifs, surplombés par le palais Chandra Mahâl de sept étages, qui abrite les appartements du prince et de ses épouses, inaccessibles au public bien entendu.

Dans la zone du château se distinguent deux autres bâtiments :

- le Jantar Mantar, un observatoire construit en 1727 par Jai Singh II, grâce auquel la durée et la puissance de la mousson sont estimées et
- le Hawa Mahâl, « palais des vents », construction de cinq étages avec plus de neuf cent cinquante recoins. Au coin sud-est du quartier du palais, le bâtiment sert aux épouses et aux concubines du souverain, à l'abri des regards étrangers, pour observer la vie de la rue et les processions religieuses ou séculières.

À l'est de la place Sanganer, face au « palais des vents », se trouve le *Maharajah's College*. Fondé en 1845 comme collège et devenu en 1897 une école supérieure, on y enseigne l'hindi, le perse et l'anglais. La bibliothèque imposante peut être utilisée par des étrangers contre paiement, s'ils disposent des connaissances linguistiques nécessaires. Le maharadja finance également un *collège oriental*, où sont enseignées les langues arabes et perses, ainsi qu'un *collège sanskrit*, avec une bibliothèque plutôt limitée, ce qui dissuade de toute visite.

Les meilleurs magasins et ateliers de Jaipur se trouvent le long de la rue Chaura Râsta, qui conduit vers le sud depuis la porte Tripolia. L'art de l'émail avec ses couleurs chatoyantes est particulièrement important dans les affaires, ainsi que le célèbre « rouge Jaipur », l'art du travail sur l'argent et la fabrication de pièces de laiton et d'armes.

Les marchands ambulants importunent même les étrangers, vus comme une aubaine pour les affaires, dans les restaurants et les cafés de la vieille ville. Ce n'est que dans les magasins de plus haut standing qu'il est possible de chiner en paix, en particulier dans les ateliers des rez-de-chaussée ou dans les entrepôts qui se trouvent habituellement dans les étages supérieurs, surplombant le bruit de la rue. Dans les rues étroites, à l'écart du Chaura Râsta, le visiteur bien informé peut trouver, à côté des joailliers chez qui rubis et autres corindons peuvent être acquis à bon prix, de nombreuses librairies et imprimeries poussiéreuses recelant des ouvrages inhabituels. Jaipur repose sur une longue tradition de savoirs et d'études sur des thèmes assez peu conventionnels. À l'extrémité sud du Chaura Râsta, le voyageur harcelé par l'agitation des marchands peut s'accorder un peu de repos en regardant les tigres majestueux que le maharadja garde en cage.

Le gouvernement et la politique

En 1818, le maharadja de Jaipur a fait alliance avec les Britanniques qui lui ont garanti l'autonomie de gouvernance de sa famille. Les bonnes relations entre Jaipur et l'empire ont été renforcées lors de la révolte des cipayes de 1857, lors de laquelle le maharadja resta aux côtés de son allié et participa activement avec ses troupes à la répression dans la région.

Le fonctionnaire britannique le plus haut placé de Jaipur est le résident local de l'Indian Political Department, qui loge dans le palais Raj Mahâl, ancienne résidence d'été des dames de la cour, au sud de la ville. Au moment où se passe la campagne, ce poste influent est occupé par un vétéran très décoré de la Yorkshire Light Infantry, le lieutenant-colonel **Robert Arthur Edward Benn**.

Le maharadja actuel, Man Singh II, né en 1911, est encore mineur. Il suit actuellement une formation militaire à la Royal Military Academy de Woolwich en Angleterre. Les affaires gouvernementales sont gérées jusqu'à sa majorité, en 1931, par le Mahakama Khas, un conseil constitué de six ministres et d'un secrétaire. En 1923, un comité législatif composé de fonctionnaires et représentants civils l'a rejoint afin d'élaborer des propositions de loi. Depuis, de nombreuses lois ont été adoptées, prenant fortement appui sur le droit de l'Inde britannique, voire le reprenant parfois totalement, une avancée considérable quand on pense qu'il n'y avait auparavant aucun droit sous forme écrite à Jaipur.

La noblesse de la région dispose d'une voix dans le comité Sardar depuis 1925, qui compte six barons importants avec une fonction purement consultative.

La police et la justice

La police d'État de Jaipur fut réformée en profondeur en 1925, et se trouve dans un processus de mise à niveau qualitative par rapport aux troupes de l'empire au moment où se passe l'aventure. De nouvelles normes de formation sont élaborées, une école de police est en cours de construction (ouverture prévue en 1932), des équipements modernes sont acquis et les salaires sont augmentés pour limiter la corruption des fonctionnaires.

L'appareil policier comprend :

- un inspecteur général (préfet de police)
- deux représentants de l'inspecteur général (D.I.G.)
- huit surintendants (chefs de service)
- 19 inspecteurs (commissaires)
- 86 sous-inspecteurs (commissaires adjoints)
- 2176 constables (fonctionnaires en uniforme) et
- une équipe de secrétaires, des auxiliaires et du personnel technique

Une partie des constables sert dans l'unité spéciale *Armed Police*, une troupe d'intervention rapide équipée d'armes de tir et motorisée, qui se charge des bandits toujours aussi actifs dans la région. Outre le poste central de la vieille ville de Jaipur, les troupes de police disposent de trois postes dans les environs. Jaipur est considérée comme une ville relativement sûre en ce qui concerne les crimes graves.

Les homicides sont extrêmement rares (si l'on excepte les soulèvements politiques occasionnels), la plupart des délits sont de nature économique, en particulier les escroqueries et vols de petite ampleur. L'éclairage au gaz introduit en 1874 dans les rues principales a contribué à la sécurité nocturne.

La justice de Jaipur a été mise en place en 1840 par le major Thoresby, mais il ne reste de son système d'origine que la répartition entre les chambres civile et pénale. Depuis son introduction, la prolifération indienne typique s'est appliquée à l'appareil judiciaire, ce que l'on peut constater dans les procédures déconcertantes des cours pénales. À sa tête, on trouve la Chief Court qui ne dépend que du conseil gouvernemental, suivie de la Session Judges' Court, de cinq Assistant Sessions Judges' Courts, de deux District Magistrates' Courts et de trente-sept Courts of Magistrates de premier, deuxième et troisième ordre, dont les compétences sont bien séparées en fonction des délits et de l'appartenance aux castes.

Dans la vie quotidienne des personnages susceptibles d'être punis, il est important de savoir que les étrangers sont jugés par la Chief Court, si tant est qu'ils le soient. Elle peut appliquer une peine de prison à vie avec travaux forcés, ainsi qu'une peine de mort, actuellement en suspens, car elle requiert l'approbation du maharadja. Si un étranger ne parvient pas à se soustraire à la prison par des pots-de-vin importants, son représentant diplomatique doit impérativement s'en mêler, par télégramme ou via les résidents britanniques. Hormis pour les cas de crime capital ou traîtrise, il est possible de se tirer de ce mauvais pas en payant une forte amende et en demandant l'extradition.

Si l'argent nécessaire manque, le condamné peut se retrouver dans la Central Jail, au sud de la vieille ville. À l'origine, les prisonniers étaient amenés dans le fort de la région, jusqu'à ce que la prison centrale soit construite en 1854. Celle-ci contient plus de 1200 occupants, dont la moitié est condamnée aux travaux forcés dans les usines de la prison. L'institution pénitentiaire est pour les Indiens une construction moderne et avancée, point de vue qu'un prisonnier occidental aura du mal à partager. Si les investigateurs devaient en arriver là, ils ne pourront compter que sur la bienveillance du Gardien et d'éventuels bienfaiteurs, mais tout scénario de fuite dépasse largement le cadre de l'aventure.

L'armée

Il ne reste pas grand-chose des glorieux guerriers du temps de l'empereur moghol, qui brandissaient leurs épées et pouvaient se mesurer avec succès aux Ouzbeks et aux Perses. Jaipur dispose d'une armée régulière de 6000 hommes et en théorie de 5000 supplémentaires inféodés aux thakurs (barons). Ce n'est que théorique, car le pays prend depuis des années des paiements de remplacement sous forme d'écuage, et les barons n'entretiennent donc plus d'hommes en armes. L'armée régulière souffre d'une mauvaise réputation incroyable. Mal payée et équipée d'anciens mousquets anglais mis au rebut, on trouve dans ses rangs des vieillards et des malades, qui gagnent ainsi leur pain quotidien, pendant que les officiers sont recrutés principalement parmi des cavaliers et mercenaires arabes et anglais chanceux, avec une vague idée de l'art de la guerre et de la discipline.

Cet état déplorable est bien visible en 1888 lorsque le vice-roi britannique, Lord Dufferin, appelle les troupes de la principauté à se préparer. Il constate qu'elles sont inaptes à la manipulation des armes. Seules une compagnie de transport d'animaux de trait et une délégation chargée des blessés furent mises en service.



Une réforme de l'armée est considérée comme indispensable à Jaipur, mais elle ne sera pas instaurée avant la prise de fonction du maharadja. Si les investigateurs espèrent un quelconque soutien militaire du côté des forces de combat de Jaipur, ils se rendront rapidement compte de leur erreur. Néanmoins, s'ils doivent quitter la région dans la précipitation, il est peu probable que l'armée les arrête.

Les investigations à Jaipur

Une fois que les investigateurs se sont installés dans un quartier et se sont familiarisés avec Jaipur, ils peuvent se lancer sur la piste de Rhon Paku. Les seules informations dont ils disposent sont l'adresse et le nom du contact, l'adresse du terrain à acquérir dans le quartier Biseshar Ji et le nom de son ancien propriétaire.

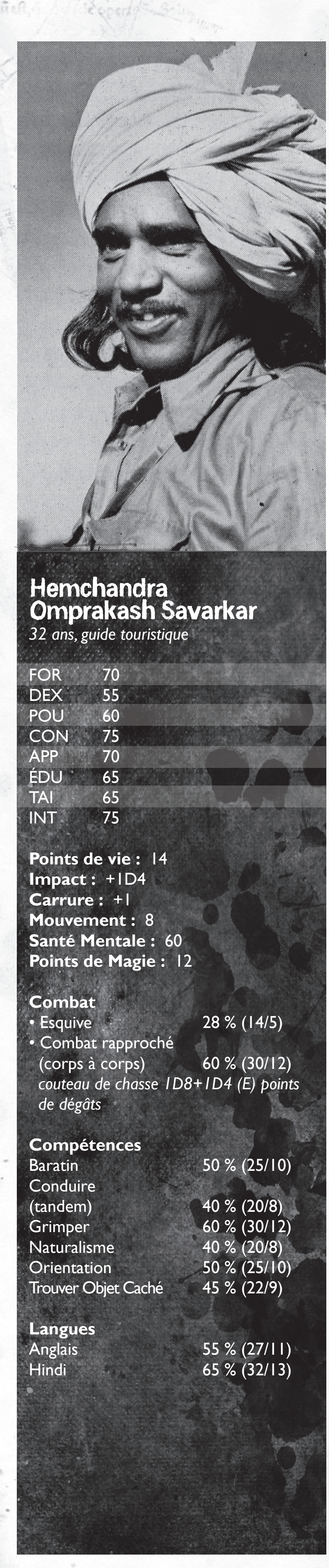
Des joueurs expérimentés voudront peut-être rassembler plus d'informations en consultant les archives et les autorités gouvernementales, ainsi que les services de police.

Hemchandra Omprakash Savarkar

Giles Wexby a indiqué aux investigateurs l'adresse de Hemchandra Omprakash. Le n°14 de la rue Ramchandar Rasta se trouve dans une rue adjacente au Maharajah's College. Sur place, on voit une habitation sur six étages avec ses façades roses habituelles, mais très effritées. Dans la rue devant la maison, les vêtements des habitants pendent sur des fils à linge, tendus entre les habitations. Deux échoppes non autorisées, mais tolérées, font cuire des spécialités indiennes qui mettraient l'estomac d'Européens à rude épreuve. Une vache sacrée s'est installée devant la porte, au centre d'un groupe d'hindous patients, une scène de rue indienne typique.

Deux solutions à cette situation : l'inventivité pour forcer la vache à se déplacer sans mettre les gens en colère (*Idée* : l'attirer avec de la nourriture serait le plus simple) ou montrer que l'on s'est habitué au rythme de vie du pays et attendre que la vache s'en aille. En Inde, le temps possède une tout autre signification.

Dès que la voie est libre, les investigateurs peuvent découvrir l'appartement de Hemchandra Omprakash Savarkar au quatrième étage, après avoir persévéré auprès des habitants. Trois générations de Savarkar vivent dans la promiscuité, dans un trois-pièces :



Hemchandra Omprakash Savarkar
32 ans, guide touristique

FOR	70
DEX	55
POU	60
CON	75
APP	70
ÉDU	65
TAI	65
INT	75

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  couteau de chasse 1D8+1D4 (E) points de dégâts

Compétences
Baratin 50 % (25/10)
Conduire (tandem) 40 % (20/8)
Grimper 60 % (30/12)
Naturalisme 40 % (20/8)
Orientation 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

Langues
Anglais 55 % (27/11)
Hindi 65 % (32/13)

Hemchandra et son épouse Eshita, ses parents et sept enfants mineurs. Une représentation de mauvaise qualité du dieu éléphant Ganesh (à ne pas confondre avec Chaugnar Faugn) déverse avec son sourire le bonheur sur la marmaille qui pointe le bout de son nez lorsque Hemchandra propose aux personnages de s'asseoir et leur offre un thé. C'est un homme basané au début de la trentaine, qui sourit en permanence, ce qui rend visible une incisive remplacée par une dent en or. Il parle un anglais décent, ce qui l'a aidé à devenir guide pour étrangers. Il présente tout d'abord l'ensemble de sa famille (présente au cours de la discussion en signe de politesse et d'hospitalité) et demande ensuite ce qui les amène.
Une fois que les personnages ont présenté le but de leur venue, Hemchandra réfléchit longuement ; c'est un guide de la secte bien payé et dépendant de la bienveillance d'Augusta Widdrington, bras droit de Rhon Paku. Il sait bien sûr que la secte vit de façon très reculée et ne veut pas lui nuire par ses visites. Cependant, il a de nombreuses bouches à nourrir et ce revenu complémentaire ne serait pas de refus. Sa proposition ressemble à ceci : « Très estimés sahibs, demande très difficile. Moi seulement messager et pas autorisation d'amener visiteurs. Peux transmettre message là-bas mais chemin est long et beaucoup de choses à faire maintenant... ». Il laisse sa phrase en suspens, restant dans l'expectative face à ces personnes à l'air généreux, dans l'espoir d'obtenir de l'argent. Un jet de *Psychologie* trahit sa pensée et fait deviner qu'il serait prêt à faire passer le message pour deux ou trois annas (unité monétaire inférieure à la roupie). Pour plus (quatre à six roupies), il serait peut-être prêt à conduire les investigateurs jusqu'à la secte. La seule condition serait qu'ils ne disent à personne qui les a amenés ici. Si, avec plus d'argent ou de belles paroles (ou bien encore une bonne disposition évidente envers les enfants), ils arrivent à gagner sa confiance, il serait prêt à leur en dire plus sur ses activités de messager et d'intermédiaire pour les approvisionnements de Jaipur. Concernant la secte, il sait qu'elle se trouve dans un ancien sanctuaire de Krishna, près de Galtaji, qu'elle croit en un message de paix par le chant et la méditation et que leur gourou Rhon Paku n'entre en contact qu'avec les croyants. Lui-même ne l'a jamais vu et n'a pour contact qu'une dame du nom d'Augusta Widdrington. Le comportement de la secte ne lui semble pas inhabituel, car la vallée de Galta a toujours été un refuge pour les ermites, et le message de la secte ne se différencie pas particulièrement des autres communautés de croyance hindouiste. Il peut faire visiter Jaipur et les environs et les aider dans leurs démarches. Hemchandra Omprakash Savarkar est un bon guide pour étrangers !

Un message au temple ?

S'ils se décident à envoyer un message, ils reçoivent, au bout de trois jours, un refus poli, mais catégorique, indiquant une absence d'intérêt pour leur affaire et l'impossibilité de parler à Rhon Paku. Les investigateurs peuvent bien sûr avoir l'idée d'envoyer Hemchandra Omprakash Savarkar avec le message et de le suivre. Pour qu'il ne s'en aperçoive pas, il faudra au moins un jet de *Discrétion*, voire un jet d'*Orientation*. Des investigateurs moins furtifs devront piocher un peu plus dans leur porte-monnaie.

Le terrain à acquérir

Dans le quartier Biseshar Ji, la rue se trouve assez facilement, car elle tombe en décrépitude. Les portes et les fenêtres de la façade avant sont clouées et des panneaux de chantier « Entrée interdite » en hindi ont été installés sur certaines maisons. À l'arrière de la ruelle, on retrouve la vie quotidienne des Indiens.
La maîtrise de l'hindi ou les services d'un interprète permettent de poser aux habitants des questions concernant la maison vide. Ils indiquent sans problème que l'agent immobilier d'un homme de Bombay a acheté les maisons à bon prix il y a quelques mois. Une nouvelle construction devait sortir de terre, mais la petite maison du vieux Nripesh Aandaleeb Kulkarni n'a pas pu être acquise et tout reste vide et à l'arrêt. Si rien n'est fait d'ici la prochaine mousson, de nombreux habitants craignent de voir certaines maisons s'effondrer, ce qui pourrait également endommager leurs terrains.
L'ancien fabricant de poupées Nripesh Aandaleeb Kulkarni était très apprécié de ses voisins, bien qu'il se soit tourné à la fin de sa vie vers une secte étrange hors de Jaipur et qu'il ait légué sa maison au gourou. « Cela arrive quand on est vieux et sans aucune famille ». Du gourou ils ne savent rien, et son meilleur ami, le vieux chercheur de cuivre Marut Shripad Jadhav qui savait tout sur Nripesh Aandaleeb Kulkarni est malheureusement décédé l'année dernière de la peste bubonique. Les informations recoupent celles données par le notaire Giles Wexby.

Aux autorités municipales

L'administration municipale se trouve dans le Sawai Man Singh Town Hall, près du quartier du palais, dans la rue Badi Choupad, du chaukri Ramchandra. Ce bâtiment de trois étages construit au milieu du XIX[e] siècle, avec sa façade rose habituelle, abrite actuellement la salle du tribunal de la Chief Court, les chambres du conseil du Mahakama Khas et du conseil du gouvernement, le service d'urbanisme de la ville avec la gestion des bâtiments publics (Public Works Department) et le bureau de la municipalité (Municipal Committee Office).

Dans les bâtiments, l'air chaud et oppressant est bruyamment brassé par des ventilateurs au plafond sans le refroidir. Des Indiens somnolant sur de longs bancs en bois attendent stoïquement leur tour. Des fonctionnaires blasés et en sueur enregistrent sans zèle les demandes des investigateurs et leur transmettent d'innombrables formulaires à remplir afin que leur demande puisse être traitée « dans les meilleurs délais ». Sans leur graisser la patte ou sans l'aide d'un résident britannique, une simple demande d'adresse peut prendre jusqu'à quatre semaines.

Si quelques roupies se retrouvent avec le formulaire au guichet, l'indolence habituelle disparaît soudain et en quelques minutes (ou quelques heures s'il ne s'agissait que de quelques annas), les personnages sont conduits au secrétaire ou au secrétaire adjoint compétent qui dispose de la réponse, contre quelques pièces supplémentaires bien entendu. Les réponses suivantes peuvent être apportées :

- **Rhon Paku** : aucune personne portant ce nom n'est inscrite à Jaipur
- **Hemchandra Omprakash Savarkar** : guide pour étrangers honorable, inscrit, aucun casier judiciaire
- **Nripesh Aandaleeb Kulkarni** : décédé il y a quatre ans de mort naturelle (due à l'âge) et dûment incinéré au sud-est de la vieille ville ; a légué sa maison à un certain Rhon Paku ; aucune famille connue
- **Augusta Widdrington** : personne portant ce nom n'est enregistré à Jaipur ; avec un jet de *Chance*, le secrétaire adjoint sait qu'un officier de haut rang du nom de Widdrington se trouve à Agra et qu'ils pourraient être apparentés. Si les investigateurs suivent cette piste, ils trouvent la famille d'Augusta, mais son père a coupé les ponts et ne veut plus avoir affaire à elle
- **Les terrains du quartier Biseshar Ji** : tout est en ordre au niveau administratif, l'acheteur est la Wexby Holding Company de Bombay ; toutes les taxes et tous les impôts ont été réglés
- **Le sanctuaire de la vallée de Galta :** aucun document ; le bureau princier peut éventuellement les aider (de fait non, le temple a été abandonné depuis plus de 100 ans et les anciens documents ont été perdus) ; aucun propriétaire ou exploitant n'est indiqué

À la police

La préfecture de police Thana Mangk Chowk se trouve en face de la Sawai Man Singh Town Hall dans la rue Badi Choupad. Ce bâtiment, grâce à un heureux mélange entre maison victorienne et palais moghol indien, donne une impression de majesté vu de l'extérieur. À l'intérieur en revanche, une activité débordante y règne, comme on pourrait s'y attendre dans une institution de police moderne. Le sergent à l'accueil, très poli, reçoit volontiers les messages et les dépôts de plainte dans son uniforme impeccable, avec son turban bien plié et amidonné. Il établit immédiatement un procès-verbal si les investigateurs ont été victimes d'un délit. Sinon, il est assez laconique et ne donne pas beaucoup de renseignements. Pour obtenir des informations concernant les personnes, les terrains ou les transactions financières, ils les invitent à se rendre à la municipalité.

Les investigateurs n'avanceront pas plus dans leur enquête ici. Si les joueurs pensent qu'il y a tout de même quelque chose à en tirer et tentent des mesures de corruption, cela pourrait se retourner contre eux ! De petites sommes (jusqu'à cinq annas) seront considérées comme une marque d'attention et de remerciement pour le travail de la police (sans provoquer de prestation supplémentaire), mais de grosses sommes éveilleront la méfiance et entraineront un interrogatoire mené par un commissaire, avec avertissement d'expulsion. Cela devrait suffire pour les faire lâcher prise.

La vallée de Galta

Le sanctuaire de la secte de Rhon Paku se trouve dans la vallée de Galta, à l'est de Jaipur. C'est un ancien site de pèlerinage hindouiste, qui représente depuis le début du XVI[e] siècle une opportunité de retraite pour les ermites. Selon la légende, le saint Galav passa sa vie à Galta, y médita et fit pénitence (tpasya) pendant 100 ans, jusqu'à ce que les dieux lui accordent leur miséricorde et fassent jaillir une source en signe de leurs bonnes grâces.

Le chemin passe par le col de Galta et demande deux à trois heures de marche. Depuis Suraj Pol, la porte est de la ville, les investigateurs peuvent prendre un véhicule qui les conduit en une demi-heure au pied du col. Ils doivent monter ensuite à pied, sans grosses difficultés. Arrivés en haut, la vue magnifique donne, en se retournant, sur la ville de Jaipur et dans la direction qu'ils empruntent, le chemin qui serpente vers la vallée verdoyante. Le regard est tout d'abord attiré par le temple Surya Deora en haut de la colline. Il est dédié au dieu soleil Surya qui traverse le firmament sur un chariot tiré par un cheval à sept têtes et dont le corps a, selon la légende, été forgé par les armes des dieux.



Misérables conditions

En descendant vers la vallée, on trouve le « Ghaumuk », un rocher en forme de tête de vache, duquel jaillit la source sacrée de Galav, qui alimente les sept kunds, des bassins d'eau sacrés à divers niveaux du versant. Plus bas, se trouve le temple principal de Galtaji. Construit par Diwan Rao Kriparam, un courtisan de la cour du maharadja Jai Singh II au XVIII[e] siècle, le complexe étendu comprend plusieurs pavillons ronds en grès rose, richement décorés avec des colonnes et des peintures murales colorées. Ce temple est dédié à Rama, septième incarnation de Vishnou et maître de la vertu et de la courtoisie, ainsi qu'à Krishna, huitième incarnation de Vishnou et maître de l'amour et de la joie divine. Le temple est néanmoins connu sous le nom de Galwar Bagh (temple des singes), en raison de la relique de Hanuman, le dieu singe, soupirant de Rama et guerrier engagé contre le roi-démon Ravana. Son nom fait également référence à la population de singes rhésus qui vivent dans la zone et se baignent tous les soirs au coucher du soleil dans l'étang sacré. Ce bassin est considéré comme le plus sacré ; on dit qu'il ne s'assèche jamais. S'y baigner porte chance et purifie l'âme des pêchés. En tout cas, cela semble être bénéfique aux singes, tout comme à Peeyush Deependra Deshmukh, propriétaire d'une petite échoppe à proximité, qui vend aux pèlerins et aux voyageurs de la nourriture pour les animaux.
Encore plus bas dans la vallée, se trouvent d'autres temples plus petits, en l'honneur de Krishna, Rama et Surya, la plupart sont abandonnés et en ruines. Dans les pavillons en marbre blanc avec coupole, on trouve les cendres de plusieurs princes à côté de pierres tombales bien plus simples marquées d'empreintes de pieds. Ces ornements rappellent une horrible coutume abolie par les Britanniques, celle de Sati, cérémonie au cours de laquelle les épouses du monarque défunt étaient brûlées vives.

Sous ces temples abandonnés de la vallée est dissimulé le temple de la secte de Rhon Paku, dans la jungle, sur le côté nord de la gorge.

Le temple de Rhon Paku

Au fond de la gorge de Galta se trouve le temple principal, bien caché par la jungle.

(1) La bifurcation

Depuis la piste principale, un chemin dégagé à la machette à peine visible bifurque vers le nord. *Trouver Objet Caché* ou un guide local permettent d'identifier le chemin. Sinon, il faut effectuer une recherche minutieuse pour ne pas passer à côté. Au bout d'une centaine de mètres dans les sous-bois, les investigateurs se retrouvent dans une clairière. Les bâtiments présents sont relativement récents et disposés devant un temple adossé à la pierre et à moitié en ruines.

(2) La hutte d'accueil

Le chemin à peine visible à travers la jungle donne sur une petite hutte faite de rondins de bois et recouverte d'une tôle ondulée rouillée, dans laquelle, de jour comme de nuit, deux croyants accueillent les visiteurs. Certes, on aime la paix et les Hommes, mais on veut tout de même savoir qui se trouve sur les terres de la secte. Les étrangers se perdent rarement ici, mais les voyageurs et les pèlerins prennent parfois l'embranchement par erreur. De temps en temps, de nouveaux croyants arrivent ici pour rejoindre la communauté.
La hutte est spartiate avec une table, quatre chaises pliantes, une petite table d'appoint avec des documents, une grande photo encadrée du gourou et son énorme turban, et enfin un petit réchaud pour faire bouillir l'eau du thé. Les deux croyants (un homme et une femme) accueillent les étrangers chaleureusement et leur demandent tout d'abord s'ils peuvent les aider. Normalement, au moins l'un d'entre eux parle quelques mots d'anglais ou peut aller chercher un interprète. Les pèlerins ou promeneurs perdus sont gentiment reconduits au chemin principal. La mission première du temple principal n'est pas la conversion ; les étrangers dont la motivation profonde est de rester sont conviés à attendre dans la hutte l'arrivée d'Augusta Widdrington, le bras droit de Rhon Paku. Il est en effet impossible de parler au maître des lieux, quelles que soient les circonstances.

(3) La place principale

Les bâtiments de la secte sont regroupés sur cette place centrale. La journée, quelques petits enfants, l'air bien nourri et en bonne santé, jouent ici.

(4) La salle commune et le réfectoire

Le bâtiment le plus au sud est le réfectoire, une construction en rondins de bois et en tôle ondulée d'une grande longueur avec des ouvertures sur les côtés, dans laquelle se déroule, en grande majorité, la vie communautaire non ritualisée. Les croyants prennent ici leurs repas ensemble.
Le temps restant après les travaux communautaires, les chants rituels et les méditations personnelles n'est pas très conséquent et se passe ici, ensemble, avec des chants, des danses et des jeux simples.
Le mercredi et le samedi, Augusta Widdrington tient ici ses discours sur la philosophie de Rhon Paku, qui peuvent durer jusqu'à quatre heures.

(5) La cuisine

Tous les repas y sont préparés. Le repas principal est constitué de riz et de légumes, avec parfois un peu de poisson. Les membres de la secte ne mangent pas de viande, car sa consommation est nocive pour l'inspiration de l'âme.

(6) Le dortoir des hommes

À l'ouest de la place principale, le plus loin possible de son pendant féminin, se trouve le dortoir des hommes. La secte promeut la séparation des sexes et l'abstinence, car les influences charnelles sont également néfastes au développement de l'âme.
Les baraquements en bois sont divisés à l'intérieur par des rideaux. Dans chaque compartiment, il y a six places, de sorte que trente-six personnes peuvent y dormir.




N
Passage
17
14
12
11
13
15
10
16
8
9
6
3
7
2
4
5
1
Temple de Rhon-Paku

(7) Le dortoir des femmes

Une construction similaire au dortoir des hommes se trouve à l'est de la place principale. Elle sert aux femmes et à leurs enfants.

(8) La grange

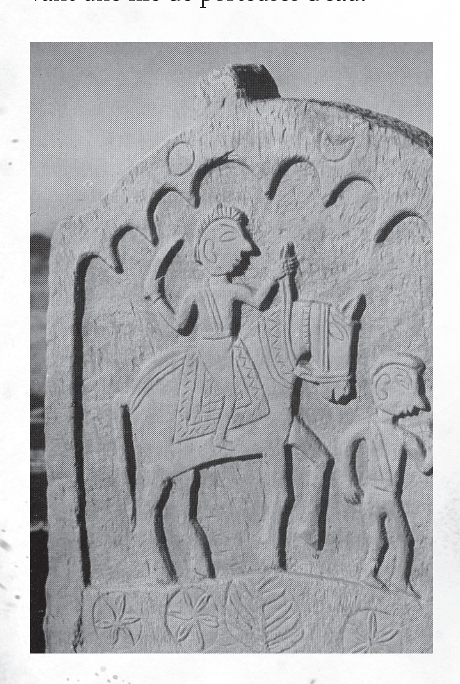
La grange du côté est de la clairière est entourée de champs et de plants de légumes pour la communauté. Ce bâtiment en bois, en partie ouvert, contient des appareils agricoles simples et des outils tels que des pioches, des pelles, des jarres en argile et des corbeilles en osier dans lesquelles les réserves sont stockées. La communauté s'efforce, grâce à ses cultures, de vivre dans la plus grande autarcie possible, mais les récoltes ne sont pas suffisantes pour éviter tout achat d'aliments.

(9) Les bains et les latrines

Le bâtiment pour se laver et faire ses besoins se trouve dans la jungle. Recouvert de tôles et relativement sombre, il comprend dans la moitié sud les latrines, de simples trous, et dans la moitié nord, une dizaine de baquets et de nombreux seaux pour se laver, les hommes et les femmes étant bien sûr séparés.

La propreté est un principe fondamental de la secte ; chaque croyant, en plus de sa toilette matinale complète, doit faire ses ablutions rituelles avant la méditation.

Pour couvrir cet énorme besoin en eau, les femmes de la communauté se chargent de remplir plusieurs fois par jour les seaux qu'elles portent à un ruisseau proche du complexe. Si les personnages ont beaucoup de mal à trouver le temple dans la gorge, ils peuvent en revanche y arriver en suivant une file de porteuses d'eau.



Le sanctuaire

À l'extrémité nord de la clairière, adossé à la roche, se trouve le centre rituel de la communauté, un vieux sanctuaire en ruines, consacré à l'origine à Krishna.

Le petit complexe de grès rose avec deux pavillons ronds et plusieurs colonnades était à l'origine orné de figures divines et d'animaux légendaires. Tous les visages et attributs des figures permettant l'identification des dieux ou des personnages ont été poncés par les croyants de Rhon Paku, de sorte que tous les murs et façades sont actuellement recouverts de créatures sans visage. Les croyants indiquent volontiers, si on leur pose la question, que cela symbolise l'égalité de toutes les créatures, qui conduira après l'illumination et l'entrée dans la paix du monde transcendantal à l'harmonie et au bonheur universel.

Les arcs de fenêtres, grands et aérés, qui ont remplacé les façades principales et les pavillons ronds, ont été murés jusqu'aux plus petites niches, ce qui fait penser à des meurtrières, afin d'améliorer la sécurité du sanctuaire et d'augmenter l'effet du mélange d'encens grâce à une moindre circulation de l'air. Officiellement, les fenêtres ont été rétrécies pour que les croyants soient moins soumis aux influences extérieures lors de leur méditation.

L'intérieur du sanctuaire est relativement frais et humide en raison de sa construction, et empreint d'une émanation d'encens qui cause rapidement chez les novices des maux de tête et une légère nausée. Ces symptômes sont désagréables, mais sans conséquence sur les attributs des personnages.

Chaque pavillon dispose en son centre d'une petite pièce en demi-cercle, dans laquelle se trouvent encore les urnes avec les restes des courtisans des précédents maharadjas. Les cinq pièces en forme de part de gâteau qui conduisent aux chambres servaient à l'origine de chapelle pour les visiteurs en deuil. Leur utilisation actuelle est bien plus séculière.

(10) Le portail

Le seul accès au sanctuaire s'effectue par un grand portail au centre de la façade, fermé par une porte à deux battants en bois recouverte de laiton. La double-porte est recouverte de symboles abstraits et de mandalas à caractère occulte (mais qui n'ont rien à voir avec Le Mythe de Cthulhu). Le portail est en général fermé, même s'il n'est pas verrouillé dans la journée. Il est ouvert pour les heures de méditation. La nuit, il est verrouillé par de lourdes barres, ce qui nécessiterait une ouverture depuis l'intérieur ou à grand renfort de dynamite.

(11) Le hall de rassemblement spirituel

Le portail conduit directement au *hall de rassemblement spirituel*, dans lequel sont pratiquées les méditations communes de la matinée. Pendant leur méditation, les croyants s'agenouillent sur de petits coussins entre les colonnes, tournent leur esprit vers les cinq sapiences de Rhon Paku et s'entraînent à la discipline spirituelle nécessaire pour atteindre les rituels supérieurs. Deux croyants, ayant déjà atteint des niveaux spirituels plus élevés, se déplacent dans les rangs et assènent des coups de bâton sur les omoplates de ceux qui manquent de concentration ou s'endorment. La méditation dure une heure pour les hommes puis une heure pour les femmes ; la pièce demeure vide le reste du temps.

(12) La galerie du puissant Lingam

À gauche, à côté du hall de rassemblement spirituel, les hommes poursuivent l'après-midi leur méditation personnelle.

Les murs et les colonnes de la galerie sont encore recouverts d'innombrables représentations du Kama-Sutra, aux visages également polis. La méditation personnelle doit stimuler les besoins sexuels refoulés des croyants et leur permettre de canaliser les énergies libérées pour les rendre utilisables. Toute activité sexuelle, que ce soit seul ou avec d'autres, est formellement interdite, tout comme l'accès à la galerie utilisée par le sexe opposé.

Rhon Paku enseigne que la sexualité et le désir appartiennent au monde terrestre et qu'ils empêchent l'âme de se déployer complètement en envoyant à l'esprit des envies inutiles. Après avoir atteint la paix transcendantale, l'humanité atteindra la vraie vie spirituelle du niveau supérieur et sera libérée de tout désir de la chair.

D'autre part, cela facilite le contrôle de la communauté, très occupée à suivre ces règles strictes et à scruter le moindre écart des autres. Dans d'autres temples, cet enseignement est minimaliste et seuls ceux qui se trouvent en haut de la hiérarchie s'y soumettent.

(13) La galerie de la fertile Yoni

À droite du hall de rassemblement spirituel, les femmes poursuivent l'après-midi leur méditation personnelle, tout comme les hommes, dans une galerie en tous points identique.

(14) Le sanctuaire de l'esprit ascendant

À l'extrémité nord du hall de rassemblement spirituel se trouve un lourd portail de bronze qui s'ouvre sur le saint des saints officiel de la secte. Le portail est fermé à clé la plus grande partie de la journée et n'est ouvert que pour les chants vespéraux. La clé est conservée par Augusta Widdrington. Le sanctuaire de l'esprit ascendant est considéré par les croyants de Rhon Paku comme le cœur de leur philosophie et n'est accessible qu'aux membres de la secte. Ni les étrangers ni les visiteurs ne peuvent y pénétrer.

Cette pièce, plus petite que les halls, semble encore plus écrasée par ses nombreuses colonnes et l'étroit piédestal de pierre à trois niveaux au nord. Derrière, dissimulée dans la pénombre, se trouve une porte difficile à ouvrir, sécurisée par une chaîne moderne en inox et un cadenas. C'est l'accès à la caverne du dhole. Pour les croyants, ce portail ne s'ouvrira que lorsque la paix du monde transcendantale sera atteinte.

Tous les soirs, les croyants se tiennent ici pendant une heure pour une séance de chant récitatif, constitué de paroles symboliques et de médiation. Au sein de ces ânonnements se cache la formule pour *Contrôler un dhole*. Les oscillations de l'incantation sont transmises par de petites fissures dans la pierre jusque dans la caverne et maintiennent le dhole prisonnier, dans une espèce de léthargie magique. Il ne présente aucun danger tant que l'incantation est célébrée.

(15) Le pavillon occidental

Ce pavillon sert de logement à Rhon Paku et à ses deux gardes chinois. La première pièce qui communique avec la galerie du puissant Lingam sert de vestibule dans lequel se trouve toujours un croyant au cours de la journée. Ce croyant a atteint le niveau supérieur, médite et accueille les personnes égarées. Il reconduit gentiment à la galerie tous ceux qui n'auraient rien à faire ici. Les personnages qui s'adresseraient à lui avec une demande semblant sérieuse seraient envoyés vers Augusta Widdrington dans le pavillon oriental. Rhon Paku ne doit en aucun cas être dérangé. Si besoin, le croyant en pleine méditation peut en venir aux mains pour empêcher un visiteur buté de passer. La nuit, le vestibule est vide et abandonné ; rien ne reste, hormis le coussin de prière du gardien.

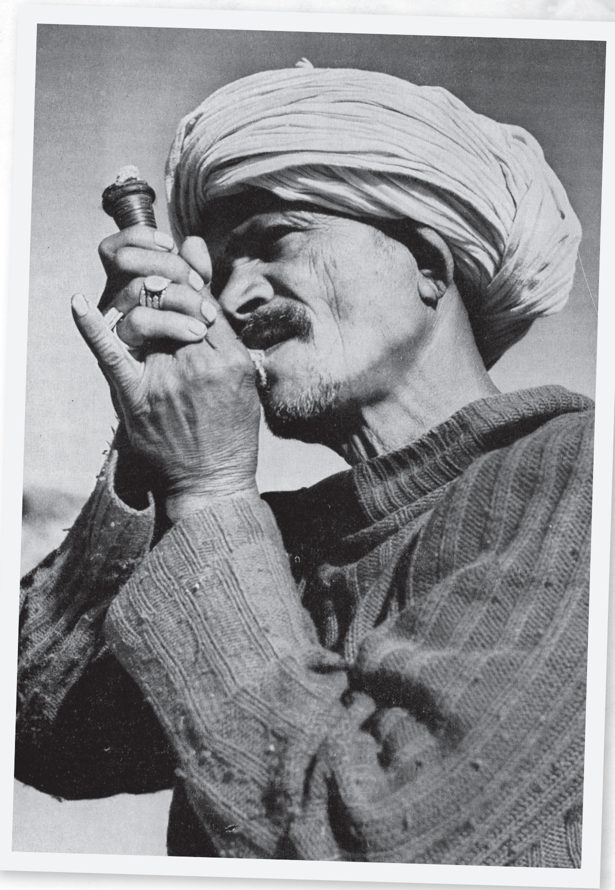
Derrière le vestibule se trouve une pièce d'accueil avec un banc et des coussins, ainsi que quelques sièges confortables dans le coin. Cette pièce ne sert que de décorum et doit faire penser aux étrangers arrivés jusqu'ici que Rhon Paku accueille ses fidèles de temps à autre. La fine couche de poussière sur les meubles trahit cependant leur absence d'usage.

La pièce d'accueil donne sur la pièce de vie des gardiens chinois de Rhon Paku. Les deux assassins chinois de Lang-Fu résident ici dans un luxe modeste, faisant fi de la séparation des sexes. La pièce est garnie d'un lit superposé, de tables, de chaises et d'une étagère de livres avec des romans de gare chinois dont la collection est complétée par voie postale.

À la suite des appartements des gardiens se trouvent ceux de Rhon Paku, terme peu adapté pour une chambre à coucher et une pièce de vie sombre et spartiate, accompagnées d'une salle de bain glauque avec un pot de chambre pour seul sanitaire. C'est ici que le soi-disant guide spirituel de la secte passe la plus grande partie de son temps, dans une solitude extrême. Si les personnages parviennent jusqu'ici, ils apprennent la vérité sur Rhon Paku : ce n'est pas le gourou éclairé d'une secte puissante, mais une figure de proue débile et atteinte d'hydrocéphalie, dont le plus grand talent est de rester des heures durant dans la même position en souriant. Le réel chef de la secte est bien sûr Lang-Fu ; Augusta Widdrington est son bras droit.

(16) Le pavillon oriental

C'est la centrale de propagande de la secte et l'habitation d'Augusta Widdrington, le prétendu bras droit de Rhon Paku. Dans le vestibule qui donne sur la galerie de la fertile Yoni, une croyante en pleine méditation se tient toujours là pendant la journée, mais elle sert plutôt de secrétaire à Augusta. Les personnes qui entrent dans le vestibule sont accueillies chaleureusement. Elle leur demande l'objet de leur venue et les emmène dans le bureau ou les renvoie poliment en leur indiquant que leur demande sera traitée par quelqu'un au repas commun suivant. La nuit, le vestibule est désert.



Dans le sanctuaire : interdit de fumer !

La pièce qui suit le vestibule est le bureau, une pièce pleine de tables et de machines à écrire sur lesquelles les croyantes sont formées, tapent les pamphlets de Rhon Paku (écrits bien entendu par Augusta Widdrington ou Lang-Fu) et préparent leur envoi. Entre les caisses de papier moisi pour machines à écrire et les manuscrits à moitié terminés, on trouve souvent Augusta Widdrington devant un bureau, s'occupant de la correspondance de la secte. La nuit, cette pièce est vide. Si quelqu'un voulait s'y faufiler dans le noir, il lui faudrait prendre garde, car les nombreuses caisses et autres obstacles pourraient le faire trébucher et occasionner du bruit (dans le noir, il leur faudra une réussite extrême de *Discrétion* et une réussite ordinaire de *Trouver Objet Caché*).

Celui qui s'intéresse aux pamphlets de la secte se trouve au bon endroit. L'*Aide de jeu n°6* est un exemple de texte de Rhon Paku.

Derrière le bureau se trouve la bibliothèque de la secte, une pièce nue avec une table pliante, une chaise et plusieurs étagères de livres composées de la collection complète des écrits de Rhon Paku, aux côtés d'ouvrages occultes inoffensifs et de textes religieux. Augusta Widdrington prépare ici ses discours du mercredi et du samedi. Il

n'y a aucun ouvrage du Mythe. La collection des écrits de la secte peut néanmoins causer des difficultés d'endormissement chez des personnages qui auraient bien mérité un peu de repos.
Les appartements privés d'Augusta Widdrington sont attenants à la bibliothèque. Décorés dans le style colonial britannique, ils sont relativement simples avec un coin méditation et une salle de bains. Augusta a beau avoir deux idéologies, elle prend très au sérieux sa fidélité aux pratiques de la secte.

(17) La caverne

Derrière le portail verrouillé par une chaîne et un cadenas sur le mur nord du sanctuaire de l'esprit ascendant, un tunnel sombre serpente longuement vers les entrailles de la gorge de Galta. La clé du cadenas n'est pas dans le camp, car elle a été emportée par Lang-Fu lors de sa dernière visite, afin qu'aucun croyant curieux ne puisse voir des choses qui ne lui seraient pas destinées.
Les parois et le sol du tunnel de roche ont été aplanis à certains endroits, et on peut encore déceler des traces d'outils ainsi que des éraflures faisant penser à des griffes. Même des archéologues chevronnés seraient dans l'impossibilité de dater le tunnel et ceux qui l'ont façonné.
Après de nombreux méandres et une descente de plus de cent mètres, le tunnel débouche sur une immense caverne, dans laquelle une sorte de balcon naturel s'avance. Un socle de méditation sur trois niveaux y est posé, avec un coussin de soie et un encensoir de style chinois. Ces éléments témoignent de la première visite de Lang-Fu au XVIII[e] siècle.
D'autres objets ont été laissés plus récemment sous le balcon de pierre. Lorsque le succès de la secte se profila à l'horizon, Lang-Fu revint ici pour effectuer des essais en conditions réelles de l'utilisation de l'encens et de la conjuration du dhole. La caverne du culte était l'endroit idéal.
Depuis, un dhole adulte d'environ 600 mètres de long somnole sous l'effet des incantations quotidiennes des fidèles de la secte. Il réagit néanmoins fortement à toute source lumineuse. Si une lumière apparaît sur le balcon et éclaire la caverne, trois rounds suffisent pour le tirer de sa léthargie magique. Il s'approche alors d'une proie dont il a été privé si longtemps. La distance entre le sol de la caverne et le balcon est de 100 mètres, et la plupart des sources lumineuses que les investigateurs peuvent apporter seront à peine suffisantes pour distinguer une ombre en bas. Le dhole peut ainsi surplomber le balcon de toute son horreur gluante et vermiculaire.
Fuir à toutes jambes est le meilleur conseil à donner pour ceux qui n'auraient pas encore perdu conscience ou raison à la vue de la créature. Le dhole encore peu vif a besoin d'un round supplémentaire pour recouvrer le sens de l'orientation avant d'entraîner le balcon de pierre et tous ceux qui s'y tiennent sous le poids de son corps massif et de sa bave.
Les investigateurs sont les témoins de ce qui attend l'humanité lors du Jour de la Bête, si personne ne met fin aux agissements de la secte. Puisqu'ils ne peuvent pas faire face à un dhole adulte, il est suggéré au Gardien de laisser les personnages s'enfuir facilement, d'autant que le tunnel est bien trop étroit pour le corps du dhole.
Si Augusta Widdrington est déjà morte à ce moment de l'aventure, mais que la secte est encore debout après la découverte du dhole par les investigateurs, les incantations reprennent et il replonge dans sa léthargie. Dans le cas contraire, la région de Jaipur subit dans les semaines et les mois qui suivent de légers tremblements de terre dus aux tentatives de libération du dhole. Les secousses causent tout au plus quelques dégâts matériels et disparaissent au bout de six mois. Les investigateurs affronteront, éventuellement, le dhole à la fin du scénario.

ressentiez à nouveau votre existence charnelle. Vous devez à présent résister à...

Chaug, la troisième sapience : le chemin du puissant Lingam et de la fertile Yoni

Prenez à présent la posture de la force et ajoutez du patchouli à la fumée. La chair avide tente à nouveau de se lier à votre âme en suspens et de la ramener dans le monde de l'illusion. Soumettez-vous à la chair en acceptant paisiblement ces divertissements, mais posez la main sur vous ou sur les autres. Dans le cas contraire, vous n'acceptez pas, mais vous abandonnez et empoisonnez votre âme. C'est la raison pour laquelle les croyants doivent résister à Chaug séparément. Chantez à présent ces paroles sacrées : « Chaug Lingam Sorya Yoni Paug Niyo Ayros Magnil Chaug » jusqu'à ce que votre concupiscence soit vaincue et que les images accueillies se soient d... trouvez à présent de la force dans...

Paku, la quatrième sa... lumière

Prenez à présent la p... esprit et votre âme so... devez à présent rassem... lumière sacrée qui déc... lumière. Chantez ces p... Orgah Ukap Hargon Mhi... transformée avec l'es... non soumise aux chaîne... présent venu pour...

dhole, la cinquième...

Prenez maintenant l... Sentez l'amour cosmi... enveloppe la vérité... et du monde. Laissez... dhole et montrez-lui... en dévore la chair e... méritée. Chantez à p... Tho Lu Tep dhole » e... dont vous avez doté...

Le chemin des cinq... préparer au jour de... ensemble le monde. ... évitez les appels d... esprits inférieurs... et voudront vous d... prévaudrez sur leu...

Paix et lumière...

PAIX ET LUMIÈRE, MES SŒURS ET FRÈRES !

Que la parole de la sagesse et la musique des sphères puissent vous conduire à la paix du monde transcendantale et au-delà, dans la nouvelle existence d'un être exalté, l'esprit éclairé, qui a laissé derrière lui les entraves de la chair et s'est élevé vers l'éther au jour de la cinquième sapience. En vérité, l'esprit sublimé n'a rien à craindre, ne manquera de rien, et préparera le chemin pour les esprits inférieurs encore prisonniers de la chair, de l'avidité dévorante et de la haine brûlante qui caractérisent ce monde de luxure, d'escroquerie et de violence.

Tournez-lui le dos ! Libérez-vous de la chair et de ses entraves, renforcez votre esprit et devenez des esprits éclairés à mes côtés. Vous êtes élus, vous, dont l'esprit est suffisamment fort pour refuser la chair et vous consumer dans la lumière de vérité. L'esprit ne se lie pas à la chair lorsqu'il perce à jour cette illusion qui fait de lui une ombre ou une coquille vide.

Gardez-vous néanmoins de briser ces entraves qui font de vous un humain inférieur. Même si votre raison a le pouvoir de briser cette illusion, l'âme peut en souffrir si elle ne parcourt pas la totalité du chemin, et que le voile est brusquement retiré. Ce n'est que le jour de la cinquième sapience, lorsque la paix du monde transcendantale aura induit l'abandon de la [redacted] chair, que les esprits des âmes inférieures pourront regarder la vérité en face et choisir l'immortalité à vos côtés, vous qui avez déjà vu la lumière et senti cette paix.

Comment l'âme éclairée, qui a reconnu la vérité, peut-elle préparer son esprit pour atteindre la cinquième sapience et amener la paix transcendantale sur ce monde de la chair ? Le chemin qui mène à la cinquième sapience m'a été révélé au niveau du gué entre les sphères et je voudrais vous y conduire pour que vous trouviez la sagesse intérieure et la lumière de la vérité extérieure. Voici le chemin des cinq sapiences :

Sat, la première sapience : le chemin du rassemblement spirituel

Au début de chaque renforcement de l'esprit, on trouve le rassemblement et la focalisation de la force de l'âme. Ils servent à éliminer les entraves de la chair pour entrevoir la vérité. Enfumez le lieu de rassemblement avec du bois de santal et adoptez une posture d'attente. Videz votre esprit et chantez ces paroles sacrées : « Sat Phari Sum Ergat Sati Phan Sriga Phani Sat » jusqu'à ce qu'elles flottent dans l'esprit. Vous êtes alors prêts à...

Rhon, la deuxième sapience : le chemin de la force de l'âme en suspens

Prenez une posture d'apesanteur et ajoutez des lotus pour la fumée. L'âme alourdie des chaînes de la chair doit se réapproprier sa légèreté naturelle et accueillir la lumière. Laissez votre esprit naviguer vers la rive de la paix intérieure et le gué de l'eau vive. Chantez ces paroles sacrées : « Rhon Phagi Vashtu Therya Rhona Tahrij Vesthena Phargon Rhon » jusqu'à ce que votre âme en soit rassasiée et que vous

Aide de jeu n°6 :
Message de Rhon Paku adressé aux croyants

Dhole, horreur fouisseuse

35 ans, ver géant gris et baveux avec une énorme gueule

FOR	2500
DEX	15
POU	175
CON	750
APP	0
ÉDU	0
TAI	2750
INT	35

Points de vie : 350
Impact : +65D6
Carrure : +66
Mouvement : 18 en rampant
10 en creusant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 35

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Il est dangereux pour un simple mortel de s'approcher de ces créatures aussi massives que rapides. Elles frappent avec la force d'un train. Quand un dhole écrase un investigateur de son corps aux centaines de pattes, la mort est instantanée. Ses compagnons doivent réussir un test de chance pour réunir de quoi organiser un enterrement.
Cracher : Au lieu d'avaler ou d'écraser sa cible, un dhole peut projeter des jets de bave gluante. Ces amas d'une portée oscillant entre 3 et 5 kilomètres recouvrent une zone d'un diamètre égal à un mètre par 300 points de la TAI du monstre. Dans notre cas, 9 mètres de diamètre, de quoi abattre une voiture ou même un avion. Toute personne touchée par ce crachat est assommée et emprisonnée. S'extraire de cette gangue visqueuse nécessite un test extrême de FOR, qui ne peut être tenté qu'une fois par round. Tant qu'il est submergé de bave hideuse, l'investigateur ne peut pas respirer et il commence à s'asphyxier. De plus, comme la salive est caustique, elle inflige automatiquement un point de dégât par round. Quand la victime s'est extraite du crachat, même si elle est encore trempée et collante, la corrosion cesse immédiatement.
Engloutir : Quand un dhole veut avaler quelqu'un, il affecte une zone de la même dimension que celles touchées par ses jets de bave.

- Esquive 8 % (4/1)
- Cracher 50 % (25/10)
  Dégâts spéciaux
- Engloutir 80 % (40/16)
  la victime est avalée
- Combat rapproché 30 % (15/6)
  mort instantanée

Protection
35 points de couche de bave et de couenne

Perte de Santé Mentale
Voir un dhole peut faire perdre 1D4/1D20 SAN.



Une journée typique de la communauté de Rhon Paku

Rhon Paku et les Chinois

6 h 30	Lever et toilette du matin
7 h	Petit-déjeuner dans les appartements (apporté par une croyante de niveau supérieur)
8 h	Entraînement du matin des gardiens dans les appartements, Rhon Paku fixe le mur
9 h	Les gardiens lisent ou jouent, Rhon Paku fixe le mur
12 h	Sieste de midi dans les appartements
13 h	Déjeuner dans les appartements (apporté par une croyante de niveau supérieur)
14 h	Les gardiens lisent ou jouent, Rhon Paku fixe le mur
17 h	Entraînement du soir des gardiens dans les appartements, Rhon Paku fixe le mur pendant qu'Augusta lui rend visite et tente d'interpréter les sons gutturaux qu'il émet
18 h	Les gardiens sortent Rhon Paku des appartements, l'apprêtent et le placent dans le sanctuaire de l'esprit ascendant pour l'incantation vespérale
18 h 30	Incantation, l'un des gardiens surveille Rhon Paku pendant que l'autre en profite pour contrôler le camp et les environs, Rhon Paku sourit
19 h 30	Les gardiens emmènent Rhon Paku dans les appartements et le préparent pour le mettre au lit
20 h	Dîner dans les appartements (apporté par une croyante de niveau supérieur)
20 h 30	Les gardiens lisent ou jouent, Rhon Paku fixe le mur
21 h 30	Un gardien verrouille la double-porte du sanctuaire pendant que l'autre effectue un autre tour de garde autour du sanctuaire, puis tout le monde se couche.

Augusta Widdrington

6 h	Lever et toilette du matin
6 h 30	Petit-déjeuner dans les appartements (apporté par une croyante de niveau supérieur)
7 h	Travail du matin avant les grosses chaleurs : correspondance, écriture dans le bureau, activités de coordination de la communauté au besoin
11 h	Méditation commune d'une heure avec les femmes dans le hall du rassemblement spirituel
12 h	Sieste de midi dans les appartements
13 h	Déjeuner dans les appartements (apporté par une croyante de niveau supérieur)
15 h	Travail de l'après-midi (voir travail du matin) et méditation personnelle dans ses appartements
17 h	Visite de Rhon Paku dans le pavillon occidental pour essayer d'interpréter les sons gutturaux qu'il émet
18 h	Ablutions rituelles dans ses appartements
18 h 30	Incantation commune dans le sanctuaire de l'esprit ascendant
19 h 30	Dîner commun dans le réfectoire et discours le mercredi et le samedi sur la philosophie de Rhon Paku
21 h 30	Elle se retire dans ses appartements pour dormir

Croyants

6 h	Réveil de la communauté et toilette du matin, la double-porte du sanctuaire est déverrouillée
6 h 30	Petit-déjeuner dans le réfectoire
7h	Travail du matin avant les grosses chaleurs : les hommes vont aux champs et s'occupent des travaux manuels ; les femmes vont chercher de l'eau, s'occupent des tâches ménagères ou du secrétariat
10 h	Méditation commune d'une heure pour les hommes dans le hall du rassemblement spirituel
11 h	Méditation commune d'une heure pour les femmes dans le hall du rassemblement spirituel
12 h	Sieste de midi dans les dortoirs
13 h	Déjeuner en commun dans le réfectoire puis temps libre
15 h	Travail de l'après-midi (cf. travail du matin) et méditation personnelle dans la galerie du puissant Lingam ou de la fertile Yoni
18 h	Ablutions rituelles
18 h 30	Incantation commune dans le sanctuaire de l'esprit ascendant
19 h 30	Dîner commun dans le réfectoire puis temps libre ; le mercredi et le samedi, discours d'Augusta Widdrington sur la philosophie de Rhon Paku dans le réfectoire
21 h 30	Heure du coucher dans les dortoirs, la double-porte du sanctuaire est verrouillée.

Deux fois par mois, une dizaine de croyants passent le col de Galta pour aller acheter des aliments auprès des agriculteurs locaux et les ramènent au temple dans de grands paniers. Ce travail de forçat permettrait d'après Rhon Paku de purifier l'âme et de ne pas gâcher la précieuse nourriture. Les gros propriétaires terriens et les marchands de légumes de Jaipur se sont soulevés contre cette pratique, mais quelques pots-de-vin bien distribués ont jusqu'ici évité toutes poursuites juridiques.

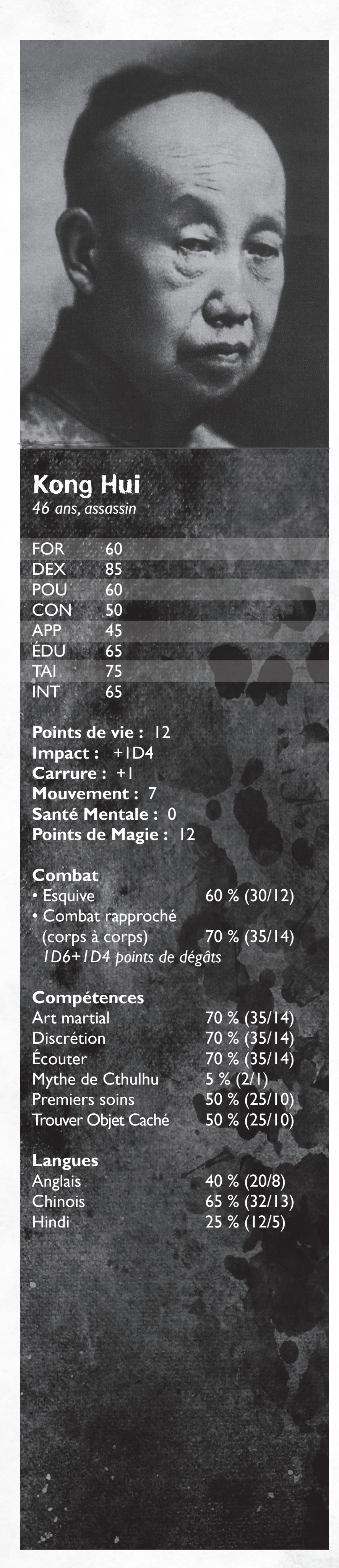
Les habitants du temple de Rhon Paku

Rhon Paku

Il ne quitte presque jamais ses appartements dans le pavillon occidental et est en permanence surveillé par ses deux gardiens chinois.
Son hydrocéphalie est partiellement dissimulée par un turban surdimensionné et son sourire figé sous sa longue barbe grise fournie. Ne reste que son regard vide dirigé vers les profondeurs de l'univers (ou bien le néant en fonction du point de vue).

Kong Hui et Gao Li

Lorsque les premiers croyants se sont établis près du temple, ces deux membres d'un culte d'assassins chinois tenus pour morts ont été chargés par Lang-Fu de s'occuper de Rhon Paku, l'amener aux incantations vespérales et le protéger de toute rencontre, excepté les visites d'Augusta Widdrington.
Kong Hui et Gao Li, deux fois plus jeune que lui, sont des assassins professionnels qui n'hésiteraient pas une seule seconde à tuer, même s'ils ne donnent pas cette impression. La vie monotone de la jungle les a peut-être un peu ramollis. Kong Hui n'accepte pas son surpoids et on le trouve souvent le nez plongé dans un livre, à faire grise mine.
La belle Gao Li, que bon nombre de croyants prennent pour la fille de Kong Hui, passe son temps à danser dans le temple dès que les halls ne sont plus utilisés par la secte. Elle n'hésite pas à enseigner aux croyants les différents pas et mouvements de danse.
Même si ces deux-là semblent inoffensifs, toute personne qui tente d'atteindre Rhon Paku sera tuée sans l'ombre d'un remords. Il est impossible de les corrompre ou de les intimider. Rien de ce que les investigateurs pourraient leur proposer ne serait plus attrayant ou pire que ce qui les attend auprès de Lang-Fu.
La seule chose qu'il est possible d'observer est leur auriculaire coupé à la main gauche. Cette caractéristique est liée à leur appartenance au culte des assassins, ce qu'ils n'avoueront pas, bien entendu. Si le thème est abordé, ils évitent le sujet ou donnent éventuellement une explication ridicule (« un accident : oui mon père a eu un accident similaire, lui aussi »), ce qui occasionnera peut-être une certaine méfiance de la part des investigateurs.



Kong Hui

46 ans, assassin

FOR	60
DEX	85
POU	60
CON	50
APP	45
ÉDU	65
TAI	75
INT	65

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat

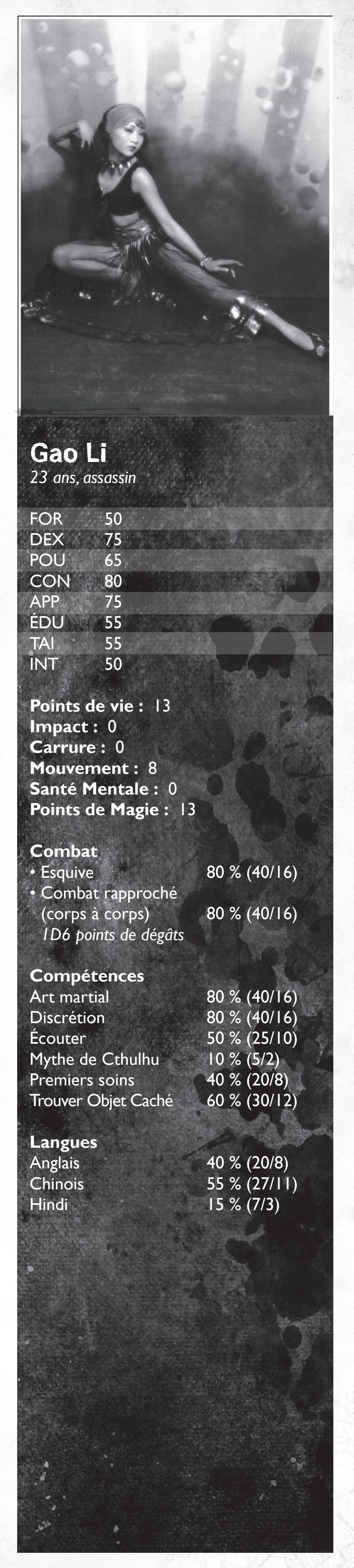
• Esquive	60 % (30/12)
• Combat rapproché (corps à corps)	70 % (35/14)
1D6+1D4 points de dégâts	

Compétences

Art martial	70 % (35/14)
Discrétion	70 % (35/14)
Écouter	70 % (35/14)
Mythe de Cthulhu	5 % (2/1)
Premiers soins	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Chinois	65 % (32/13)
Hindi	25 % (12/5)



Gao Li

23 ans, assassin

FOR	50
DEX	75
POU	65
CON	80
APP	75
ÉDU	55
TAI	55
INT	50

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 13

Combat

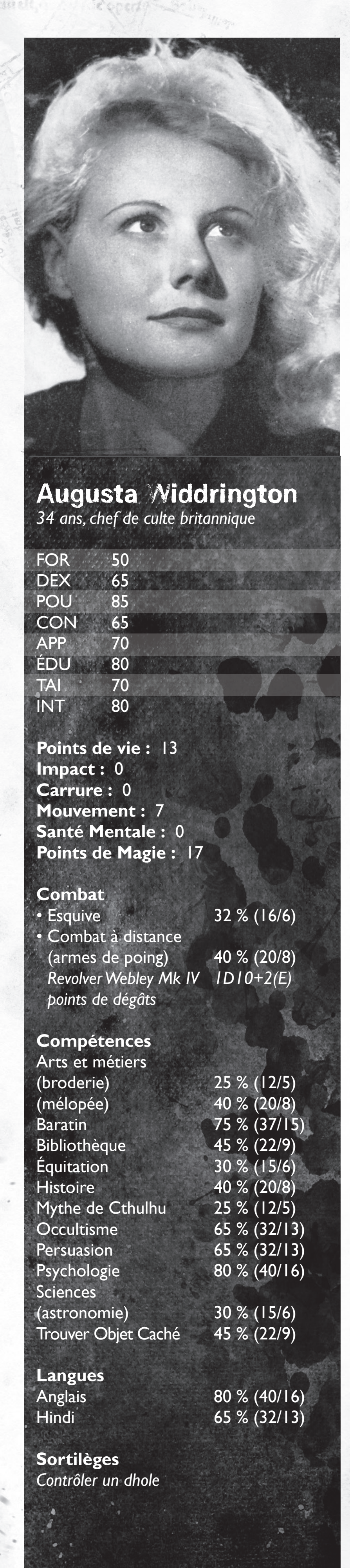
• Esquive	80 % (40/16)
• Combat rapproché (corps à corps)	80 % (40/16)
1D6 points de dégâts	

Compétences

Art martial	80 % (40/16)
Discrétion	80 % (40/16)
Écouter	50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Premiers soins	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Chinois	55 % (27/11)
Hindi	15 % (7/3)



Augusta Widdrington

34 ans, chef de culte britannique

FOR	50
DEX	65
POU	85
CON	65
APP	70
ÉDU	80
TAI	70
INT	80

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 17

Combat

- Esquive 32 % (16/6)
- Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
  Revolver Webley Mk IV 1D10+2(E) points de dégâts

Compétences

Arts et métiers
(broderie) 25 % (12/5)
(mélopée) 40 % (20/8)
Baratin 75 % (37/15)
Bibliothèque 45 % (22/9)
Équitation 30 % (15/6)
Histoire 40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu 25 % (12/5)
Occultisme 65 % (32/13)
Persuasion 65 % (32/13)
Psychologie 80 % (40/16)
Sciences (astronomie) 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

Langues

Anglais 80 % (40/16)
Hindi 65 % (32/13)

Sortilèges

Contrôler un dhole



Croyant de la secte de Rhon Paku

20 à 35 ans, adepte dévoyé

FOR	65
DEX	60
POU	50
CON	60
APP	55
ÉDU	50
TAI	65
INT	55

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 10

Combat

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3+1D4 points de dégâts

Compétences

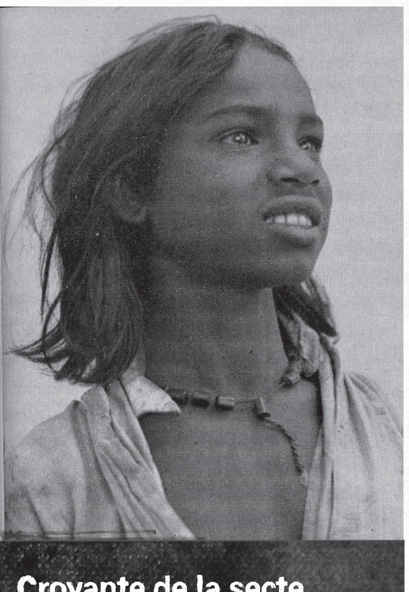
Arts et métiers
(labourage) 20 % (10/4)
(mélopée) 60 % (30/12)
Méditation 70 % (35/14)
Naturalisme 25 % (12/5)

Langues

Anglais 50 % (25/10)
Hindi 50 % (25/10)

Sortilèges

Contrôler un dhole (sans le savoir)



Croyante de la secte de Rhon Paku

20 ans

FOR	55
DEX	60
POU	60
CON	65
APP	60
ÉDU	50
TAI	60
INT	65

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 12

Combat

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers
(coudre ou tisser) 30 % (15/6)
(mélopée) 60 % (30/12)
Méditation 70 % (35/14)
Écouter 50 % (25/10)
Naturalisme 20 % (10/4)

Langues

Anglais 50 % (25/10)
Hindi 50 % (25/10)

Augusta Widdrington

Cette Britannique aux yeux bleus porte toujours des saris bariolés à motifs floraux et un collier de fleurs autour du cou. Elle réussit avec brio à toucher la corde sensible chez des personnes de tout âge, en appuyant sur les sentiments d'isolement et d'absurdité de la vie. Cependant son groupe cible est constitué de jeunes hommes et femmes ayant perdu leurs racines dans cette vie d'après-guerre pleine de bouleversements. En fonction de l'âge des investigateurs, ils pourraient bien se retrouver dans le schéma de prédation d'Augusta.

Les croyants

Les croyants de Rhon Paku dans le temple de la vallée de Galta se considèrent comme l'élite spirituelle de la secte. Ils sont tous ici de leur plein gré et ne voudraient pour rien au monde aller ailleurs. Tous attendent l'arrivée prochaine de la paix transcendantale du monde et leur ascension dans un état spirituel supérieur. Presque tous sont persuadés qu'ils seront ensuite choisis pour conduire la race humaine vers de plus grandes consécrations. Ils gobent, pleins d'enthousiasme, la fumisterie pseudo-mystique dont les abreuve Augusta Widdrington. Aucun d'eux ne dispose de connaissances du Mythe. Ce sont des jeunes gens normaux, hindouistes, musulmans ou chrétiens désillusionnés par le monde dans lequel ils vivent, et qui ont été mystifiés par ce message inventé de toutes pièces, qui met en relief ces élus sauveurs du monde. Ils expriment un mélange de naïveté, de confusion ésotérique, de conscience messianique et d'inaltérable optimisme. Ils ont été séduits et endoctrinés, mais ne sont ni fous ni malveillants. Ils sont bien plus victimes que coupables.
Les hommes portent souvent un turban, une veste cache-cœur, un pagne gris et des sandales. Ils sont toujours de bonne humeur et prennent bien soin de surveiller ce que font les autres.

Voici une liste de noms possibles :
- Kalipada Ramashray Ingle
- Mandhatri Tajdar Pendharkar
- Mrigesh Yogendra Deshpande
- Chittaprasad Pradyumna Madgulkar
- Benjamin Horne

Les femmes portent des saris colorés et des sandales. Elles sont toujours de bonne humeur et prennent bien soin de surveiller ce que font les autres.
Voici une liste de noms possibles :
- Nadira Pramiti Gavaskar
- Suravinda Bhanupriya Chanday
- Jeevanlata Rituraj Bhat
- Lakshmi Foolan Patel
- Mireille Sourinne

Les croyants se surveillent les uns les autres et informent Augusta Widdrington en cas d'écart de comportement. Une violation trop fréquente des règles conduit à une exclusion de la communauté. Pour les Indiens extérieurs à la secte, la suppression des frontières entre les castes ainsi que le partage des repas et du logement avec des étrangers sont scandaleux.

Investigations dans la vallée de Galta

Dès que les investigateurs ont trouvé la route menant au temple de la secte, la question concernant la manière de poursuivre se pose. Les trois possibilités les plus probables sont présentées ici. Si des joueurs débordant d'imagination en trouvent une autre complètement différente, le Gardien pourra tout de même mesurer leur réussite ou échec d'après les descriptions détaillées des lieux et des personnes.

Méthode 1 : Le culot paye

Les investigateurs entrent sans se cacher dans le camp et demandent un entretien avec Rhon Paku ou un représentant officiel de la communauté. Cette méthode sera probablement utilisée s'il y a un journaliste dans le groupe ou s'ils pensent que leur situation sociale les protège.
Les croyants réagissent dans tous les cas de la même manière : ils demandent aux étrangers d'attendre dans la hutte d'accueil, leur accrochent des colliers de fleurs autour du cou, leur offrent le thé et préviennent Augusta Widdrington. Cette dernière arrive rapidement, se montre polie mais réservée, et malgré son sari bariolé et son collier de fleurs, il est clair que c'est une femme résolue et habituée à être obéie. Si les investigateurs sont également polis et lui racontent une histoire qui tient debout (par exemple la vérité) concernant leur venue dans la vallée de Galta, elle se montre coopérative. Cependant, elle est catégorique sur plusieurs points :
- Rhon Paku n'est pas intéressé par la vente du terrain et ne veut pas amoindrir la mémoire de son légataire en le vendant. Augusta ne se laisse pas impressionner, ni par les arguments, ni par les offres, ni même par les menaces ou les flatteries. Si les investigateurs insistent trop, elle met fin à la conversation et leur ordonne de quitter les lieux sur-le-champ.
- Rhon Paku ne peut pas les recevoir, il vit dans le recueillement le plus total et ne communique qu'au travers de ses fidèles ou par écrit. C'est elle qui se charge de lui transmettre toute demande.
- Les entretiens ne sont accordés que sur demande préalable avec les questions fournies par écrit. Rhon Paku ne répond jamais en personne. Si les investigateurs veulent fixer un rendez-vous, la prochaine date disponible est la semaine suivante.
- Tous les croyants de la communauté sont là de leur plein gré et les déclarations contradictoires ne sont que pures calomnies qui pourraient bien avoir des conséquences judiciaires.
- La communauté de Rhon Paku est ouverte à tous ceux dont l'esprit et le cœur ne sont pas obtus. Elle s'est établie dans la vallée de Galta, car depuis des générations, seuls des croyants de longue date peuvent rejoindre ce camp. Après être entré dans la secte, il est possible de vivre à Jaipur et de venir une fois par semaine au temple, jusqu'à ce que les exigences spirituelles minimales requises pour obtenir l'autorisation de s'installer ici soient remplies. Au préalable, il faut bien sûr avoir digéré une quantité assez conséquente d'informations.
- La communauté s'efforce de vivre en autarcie et de ne pas consommer plus de ressources que nécessaire. Les biens sont donc achetés en quantité limitée à des commerçants bien appréciés. Actuellement, la communauté ne recherche pas de nouveau partenaire commercial et n'est aucunement intéressée par des relations d'affaires ou des dons.
- Une visite guidée du site est possible, la communauté n'a rien à cacher. Cette proposition n'est faite que si les investigateurs ont l'air inoffensifs. Dans ce cas, les personnages font le tour de la clairière, voient la salle commune, peuvent parler aux croyants pendant leur temps libre, et ont même l'autorisation de partager leur prochain repas avec eux. Le temple leur demeure inaccessible, car seuls les membres de la communauté y sont autorisés. Après cette visite guidée et un éventuel repas, les personnages sont priés, aimablement mais fermement, de quitter le camp. S'ils refusent, ils sont tout simplement ignorés au bout de plusieurs requêtes, tant qu'ils ne tentent pas de pénétrer dans le temple. L'accès est de toute façon bloqué par un membre de la communauté. Si les investigateurs sont toujours là à la tombée de la nuit, ils font la connaissance des deux Chinois.

La « Méthode 1 » peut permettre de rassembler des informations, de faire un premier repérage du camp et des personnes qui y vivent, mais ne remplit pas leur objectif et attire éventuellement l'attention sur eux, ce qui pourrait poser problème ultérieurement.

Méthode 2 : Le loup dans la bergerie

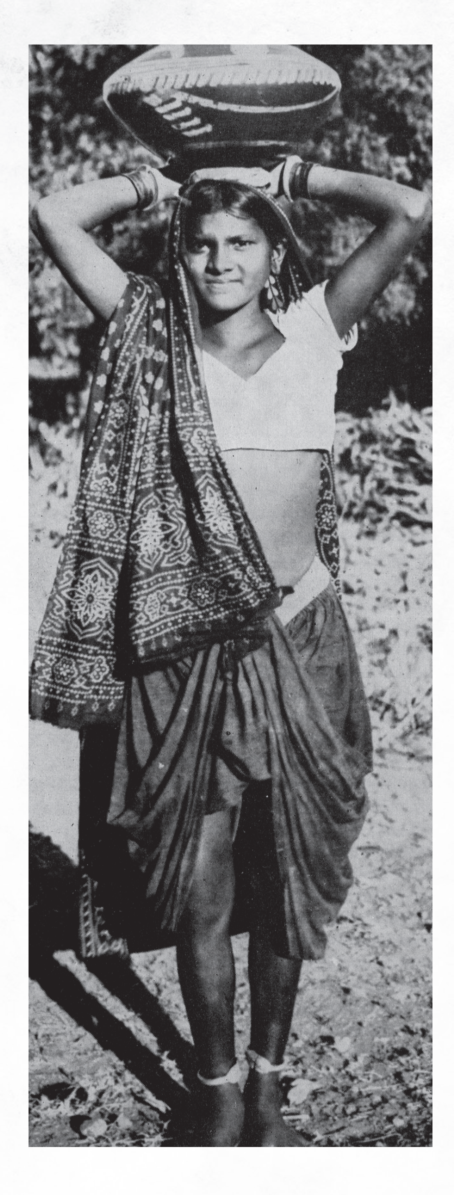
Les investigateurs peuvent décider de se faire passer pour des membres de la secte et entrer ainsi dans la communauté de Galtaji. Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît, car ils doivent s'être familiarisés avec leurs écrits et coutumes. En effet, les petites communautés en Inde envoient de temps en temps des candidats prometteurs à Galta pour atteindre un niveau de spiritualité supérieur, mais leur arrivée est toujours annoncée par lettre ou télégramme.

Si les personnages n'ont pas pensé à cela (ce qui est très probable), ils seront accueillis sur la réserve. S'ils se comportent selon les règles et ne laissent rien transparaître (possessions matérielles, absence de costume régional ou de connaissance des enseignements de la secte, questions révélant leur curiosité, comportement agressif...), ils sont conduits au dortoir. Augusta envoie néanmoins un croyant de confiance au télégraphe de Jaipur afin de contacter le temple d'origine mentionné par les investigateurs et de contrôler leurs déclarations. Si le croyant n'est pas arrêté ou si la patte de l'employé du télégraphe n'a pas été graissée, les personnages devront fuir le lendemain ou le jour suivant.

D'ici là, ils peuvent participer au déroulement de la journée et observer la communauté. Comme indiqué plus haut, la journée est très réglementée et soumise à une surveillance permanente des autres. Il est presque impossible de s'y dérober pour enquêter en catimini.

Tôt ou tard, ils abandonnent, frustrés, ou sont découverts et fuient. Dans le second cas, ils sont entourés de croyants qui les somment de s'expliquer. Malgré le pacifisme affiché de la secte de Rhon Paku, la tension monte jusqu'à l'arrivée d'Augusta qui prend les choses en main. Elle demande aux personnages la raison de leur infiltration et les laisse partir, quelle que soit leur réponse. Elle menace les investigateurs honteux de poursuites judiciaires (un simple chiffon rouge) ou lance les Chinois à leurs trousses s'ils semblent représenter une menace sérieuse.

La « Méthode 2 » ne donne pas non plus de résultats, mais permet d'observer le fonctionnement interne de la secte.



Méthode 3 : Moins Rhon Paku en sait, mieux il se porte

Il s'agit ici de la méthode éprouvée de la discrétion et de l'entrée par effraction, de préférence de nuit, au moment où tout le monde dort. Les investigateurs choisiront peut-être directement cette méthode ou y auront recours après l'échec de l'une des deux autres. Il faut noter qu'il est extrêmement difficile d'entrer dans le temple la nuit ; le portail est verrouillé et n'est ouvert qu'aux premières lueurs du jour. Sans quelques barres de dynamite, ils n'arriveront à rien, et cette méthode n'est pas des plus discrètes.

La nuit, il ne reste donc que l'accès aux autres bâtiments, dans lesquels rien d'intéressant ne peut être découvert.

Au cours de la journée, le portail n'est pas verrouillé, mais il y a toujours des croyants, soit dans le temple, soit devant. Le meilleur moment pour s'y faufiler, c'est incontestablement entre 12 h et 13 h, lors du repas. La Méthode 2 peut livrer cette information, ainsi qu'une observation aux jumelles depuis le haut de la colline.

Tant que les investigateurs ne font pas trop de bruit, ils pourront faire le tour des halls et galeries (réussite ordinaire de *Discrétion*). Il faut noter la présence permanente d'un croyant, même sur l'heure de midi, dans les vestibules des pavillons. Si les personnages veulent jeter un œil à la grotte sous le temple, il faut espérer qu'ils aient pensé à amener une pince pour couper la chaîne (dans la grange si besoin).

Une alternative pour contourner l'heure favorable serait de créer une diversion. L'imagination des joueurs est souvent débordante, mais voici quelques possibilités :

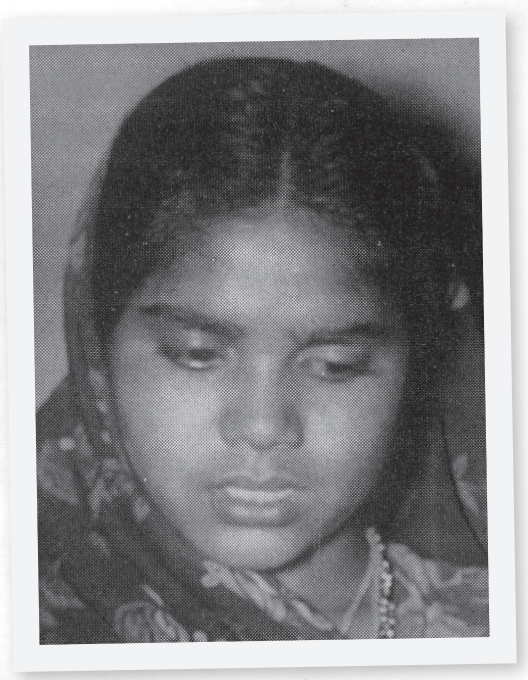
- incendier le camp ou la jungle
- introduire des animaux sauvages dans le camp
- obstruer le bassin pour dévier l'eau et créer une inondation dans le camp
- mettre les autorités sur les talons de la secte (uniquement avec *d'énormes* pots-de-vin ou des preuves tangibles de délits) ou
- mettre la presse sur les talons de la secte (il faut assez longtemps pour persuader un journaliste de les suivre ; il se comporte comme décrit dans la Méthode 1)

Les perspectives de réussite dépendent fortement de l'imagination des joueurs et de la *Chance* des personnages. Dans le meilleur des cas, ils gagnent assez de temps pour entrer sans se faire remarquer dans le temple, voire même éloigner Augusta et les Chinois.

Une secte excentrique n'est pas un culte diabolique

Deux sujets doivent encore être abordés. Il est possible que les joueurs aient déjà vécu des expériences désagréables avec des cultes fanatiques et souhaitent prendre leur revanche dans un bain de sang sur les croyants de Rhon Paku. Dans ce cas, le Gardien doit insister sur le fait que les croyants ne sont pas armés et qu'ils détalent en hurlant ou se jettent en pleurs devant leurs compagnons pour leur sauver la vie. Les joueurs doivent rapidement se rendre compte qu'ils commettent des meurtres injustifiés et qu'ils risquent, au mieux, la prison à vie s'ils ne partent pas rapidement.

Si les investigateurs se font surprendre lors de leur entreprise, les croyants réagissent de la même manière que dans la Méthode 2, en formant un cercle autour d'eux et en leur parlant jusqu'à l'arrivée d'Augusta. S'ils sont surpris alors qu'ils mettent en danger la santé et la sécurité du camp (incendie...), ils peuvent s'attendre à une réaction peu pacifique. S'ils sont surpris dans le sanctuaire par les Chinois, il s'ensuit un combat à mort.



La violence horrifie les croyants.

Mieux vaut la fin d'un ver qu'un ver sans fin

Le final se déclenche lorsque la coupe est pleine pour Augusta :

- contact avec Rhon Paku
- entrée dans la caverne du dhole
- meurtre des Chinois ou
- attaque massive de la secte

Elle décide alors qu'il est temps pour les investigateurs de passer l'arme à gauche et tente le rituel *Contrôler un dhole*. Elle rassemble les croyants dans le sanctuaire de l'esprit ascendant, se dirige vers la caverne (ou dans le tunnel si les personnages ont provoqué la destruction du balcon rocheux) et célèbre le rituel pour soumettre le dhole à sa volonté. Dès que la créature vermiculaire lui obéit, elle la chevauche, se cale dans un pli de sa couenne pour garder son équilibre, et la conduit vers le plafond de la grotte jusqu'à l'effondrement du sanctuaire à grand renfort de coups de queue.

Les investigateurs ne se rendent compte de ce qui se passe que lorsqu'ils perçoivent les coups du dhole contre la roche. C'est une vibration rythmée de plus en plus forte qui finit, au bout de quelques minutes, par un fracas et une explosion.

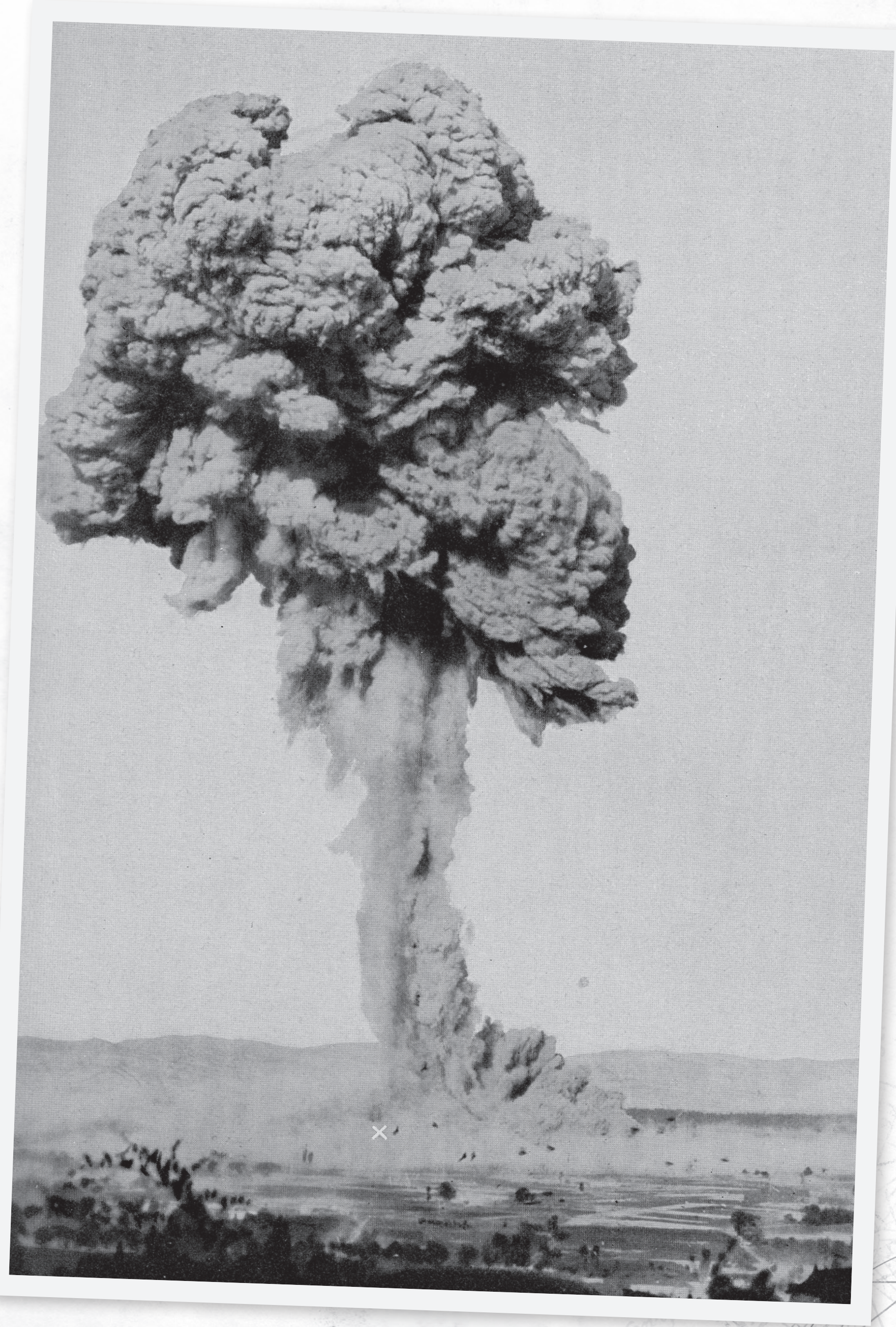
La façade du sanctuaire s'effondre avec une partie de la paroi rocheuse et produit un gigantesque nuage de fumée dans la vallée. Poussant un hurlement gargouillant et visqueux, le dhole s'élève au-dessus des ruines du sanctuaire. Derrière sa tête, on distingue une tache blanche, Augusta Widdrington dans sa chemise de nuit amidonnée, qui chevauche avec un rire diabolique la créature repoussante.

Veuillez signer sur la ligne prévue à cet effet

Si les investigateurs atteignent Rhon Paku, leur problème n'est pas pour autant réglé. Ce gourou soi-disant éclairé est en fait un vieil homme handicapé incapable de signer leur acte de vente. Des personnages peu scrupuleux peuvent avoir l'*Idée* de prendre sa main pour le faire signer. Après tous leurs désagréments, il serait ennuyeux de renoncer au paiement qui les attend...

Quelle que soit leur décision, ils doivent quitter la gorge de Galta et retourner à Jaipur, avec ou sans signature. Ils le font probablement au beau milieu de la nuit. Malheureusement, même avec de bonnes lampes de poche et la meilleure *Orientation* qui soit, la gorge rocheuse recouverte par la jungle n'est pas facile à traverser de nuit. Des bruits étranges, des animaux sauvages et le risque habituel de trébucher dans le noir et de se briser quelque chose devraient convaincre les joueurs de se trouver un abri pour la nuit et de repartir au lever du jour. L'un des autres sanctuaires ou encore le kiosque de nourriture pour les singes de Peeyush Deependra Deshmukh peut leur servir de refuge.

Pendant que les investigateurs attendent le lever du jour, Augusta ne chôme pas. Une heure après, au plus tard, le méfait des personnages est découvert. Il est vraisemblable que leurs efforts seront assez bruyants pour éveiller le camp et Augusta sera donc au courant de l'entourloupe assez rapidement.





Le combat contre Augusta

D'un geste autoritaire, elle désigne les investigateurs (s'ils se trouvent dans son champ de vision) ou indique l'ouest, en direction de Jaipur. Le dhole se met alors à avancer à la manière d'une chenille. Il faut agir vite ! La solution du conflit se trouve dans la concentration intense nécessaire au maintien du contrôle de la créature. Si les personnages sont encore suffisamment armés, un tir bien ciblé peut suffire à briser la concentration d'Augusta. Plusieurs conditions compliquent cette action :

- comme il fait nuit, les chances de toucher diminuent
- seul le haut du corps d'Augusta est visible (le reste se trouve sous la couenne du dhole) et
- elle se trouve à une hauteur fluctuant en permanence (entre 20 et 50 mètres) en raison des ondulations de sa monture

La précision des armes de poing est très affectée, mais sa chemise de nuit blanche se distingue nettement en contraste avec son environnement. Après avoir pris en compte tous ces facteurs, le Gardien doit pouvoir partir du principe que la probabilité d'attaque directe nécessite une réussite critique et qu'il faut une réussite extrême pour la toucher avec une arme à feu. Le Gardien devrait laisser l'arithmétique de côté et prendre sa décision en fonction de l'instant et des compétences générales des investigateurs.
Si Augusta est touchée avant que la créature réduise les personnages en bouillie, les conséquences sont aussi immédiates que dramatiques. Augusta s'affaisse sur sa monture qui commence à se balancer furieusement pour s'en débarrasser et la broyer. Poussant un dernier gargouillement de rage tonitruant, le dhole se dresse telle une vague de chair grise et se laisse tomber au sol, tête la première, la gueule grande ouverte, avale la terre qu'il rencontre et disparaît dans le trou béant qu'il vient de creuser. Il ne reste plus qu'un champignon de poussière, de terre et de pierres.

Esquiver le combat

Si les investigateurs ne se font pas remarquer dans leur cachette et ne veulent pas aller au-devant d'Augusta et du dhole, le duo infernal se dirige droit vers Jaipur à la vitesse d'un train express indien (pas plus de 30 à 40 km/h). Là-bas, ils sèment terreur et désolation dans la vieille ville. Tout est englouti, jusqu'au terrain du quartier Biseshar Ji, à l'origine de toute cette histoire. Pendant qu'Augusta et sa créature se délectent de ce chaos, deux automobiles de l'Armed Police de Jaipur arrivent pour prendre les choses en main. Le premier véhicule, équipage inclus, est rapidement aplati par le dhole, mais un tir héroïque du second permet d'arrêter Augusta et de faire disparaître le dhole (comme décrit précédemment).

La fin des fins

Ce chapitre peut se terminer de différentes façons.

Les investigateurs peuvent être repartis sans avoir pris connaissance des mystères cachés derrière le temple de Rhon Paku, car les difficultés pour atteindre le gourou leur ont semblé insurmontables. Dans ce cas, ils ne sauront rien, à part l'existence de la secte et ne subiront aucun dégât, ni physique ni psychique.

S'ils atteignent Rhon Paku ou découvrent le dhole dans la caverne, le final monstrueux se déclenche. Dans ce cas, la victoire sur Augusta dans la jungle leur fait gagner 1D6 points de SAN. Si elle est arrêtée par les investigateurs à Jaipur, ils gagnent tout de même 1D4 points de SAN. Si les personnages n'ont pas la possibilité d'arrêter Augusta, les morts innocentes de la ville n'entraînent pas de perte supplémentaire de SAN. Cependant, si, objectivement, ils avaient pu agir en raison des compétences dont ils disposent, cet acte de lâcheté leur coûte 1D6 points de SAN.

Que les investigateurs aient réussi à obtenir une signature ou qu'il ne reste du terrain qu'un trou béant, cela n'a aucune importance, le paiement est effectué. Dans le cas contraire, ils s'attirent les foudres du donneur d'ordres et du notaire.

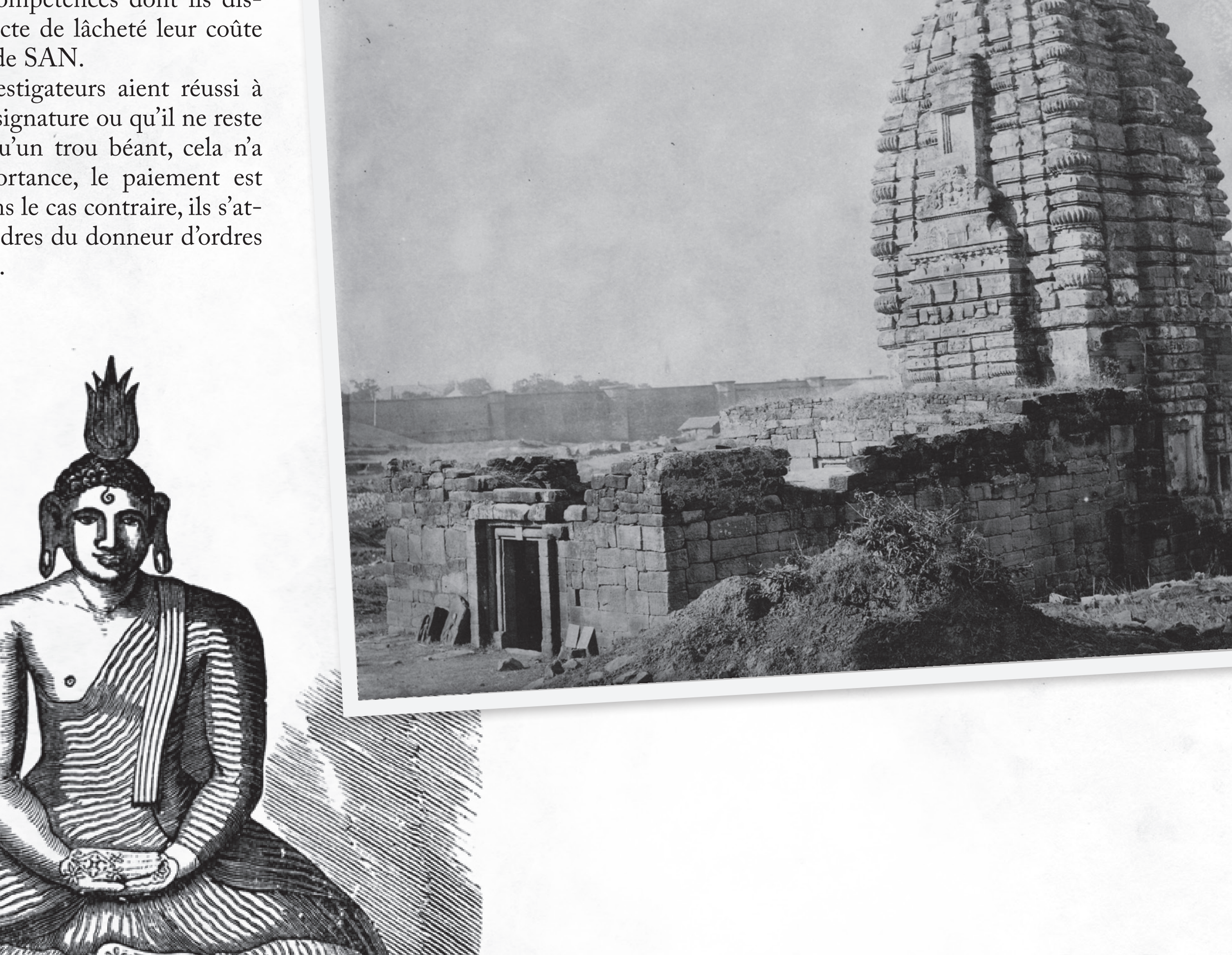
À la fin du chapitre III…

Les investigateurs doivent savoir qu'il existe une secte étrange à Jaipur sous la direction d'un dénommé Rhon Paku, et qu'elle est même en lien avec le Mythe, bien que le culte ne corresponde pas tout à fait à ses canons. Les ramifications internationales de la secte ne doivent pas être connues et il n'est pas possible de suivre cette piste à ce moment du jeu. Ce thème est abordé dans le **chapitre XIV.**

Dans l'idéal, les joueurs ont eu l'impression que Rhon Paku et ses adeptes constituent un groupe isolé de dérangés dont ils ont éliminé le danger représenté par Augusta.

L'apparition du dhole leur donne un avant-goût du dénouement possible, mais qu'ils peuvent éviter. Ils connaîtront alors les tenants et aboutissants plus tard, lorsque des centaines voire des milliers de créatures vermiculaires répugnantes se répandent dans toutes les grandes villes du monde.

Puisque plus rien ne se jouera en Inde à l'avenir, le Gardien doit trouver une raison plausible de leur départ du continent pour rentrer en Amérique. Un échec de la mission peut par exemple nuire à leur réputation au point qu'ils attendent en vain de nouvelles missions ou ils peuvent se sentir à tel point épiés par les Indiens qu'ils décident de quitter le pays.



Regionalia Cthuliana

Inde



« Voilà bien l'Inde ! Le pays des rêves et du romantisme, d'une fabuleuse richesse et d'une fabuleuse pauvreté, du luxe et des haillons, des palais et des cabanes, de la famine et de la peste, des génies, des géants et des lampes d'Aladin, des tigres et des éléphants, du cobra et de la jungle, le pays de centaines de nations et de langues, de milliers de religions et de deux millions de dieux. (…) Le seul pays que tous les hommes rêvent de voir ou d'avoir vu une fois, ne serait-ce que pour un court moment qu'ils n'échangeraient contre aucun trésor au monde. »

– Mark Twain, *Following the Equator* (1897)





Présentation

Salaam ! Sahib ! Namaste ! Bienvenue en Inde, le pays aux mille secrets et miracles !
L'Inde est un sous-continent à l'histoire plurimillénaire, comprenant environ 300 millions d'habitants avec une myriade d'ethnies issue d'innombrables vagues de conquêtes et d'immigration. La société indienne se caractérise par un système de castes, difficilement compréhensible pour l'occident. Ce système permet de créer des liens entre Hindous, mais lie les membres d'une caste à leur statut social leur vie durant. L'Europe s'étonne de la coexistence possible entre des religions si diverses et qu'ils ne comprennent pas. Un pays, qui dans les années 1920 se met en quête d'une nouvelle identité nationale pour se soustraire progressivement au joug des colonisateurs. Un pays très ancien, plein de cultures et de secrets oubliés : des ruines englouties par la jungle, en partie enterrées par le sable du désert ou dans des vallées difficiles d'accès. Et ses fakirs qui nous subjuguent dans les bazars avec leurs tours inexplicables. Mais ne sont-ce que des tours de prestidigitation ? De quelles connaissances disposent depuis des millénaires ces « saints hommes », ces ascètes, que l'on peut rencontrer dans des lieux sacrés ou dans les régions sauvages ?
Comment décrire en quelques pages cette animation et cette abondance afin que le Gardien puisse donner à ses joueurs une vraie vision de ce monde ? Ce n'est possible qu'en se limitant à un aperçu évocateur de la vie indienne dans les années 1920. Renoncer aux détails et à la précision au profit de l'atmosphère sera alors plus pardonnable. Le Gardien peut trouver si besoin des informations complémentaires sur Internet ou dans un guide touristique récent.
Voici la présentation d'une Inde qui n'a jamais vraiment existé ; une Inde vue par l'ignorance, les attentes et les préjugés des voyageurs européens des années 1920. On y trouve des aspects historiques, géographiques qui peuvent être faussés par les perspectives occidentales et on se retrouve confronté à la menace du Mythe ; aucun autre pays n'offre autant de possibilités de jeu associant le quotidien et l'esprit cthuloïde.
Bienvenue ! Bienvenue dans cette Inde fascinante !

Géographie et généralités

Introduction

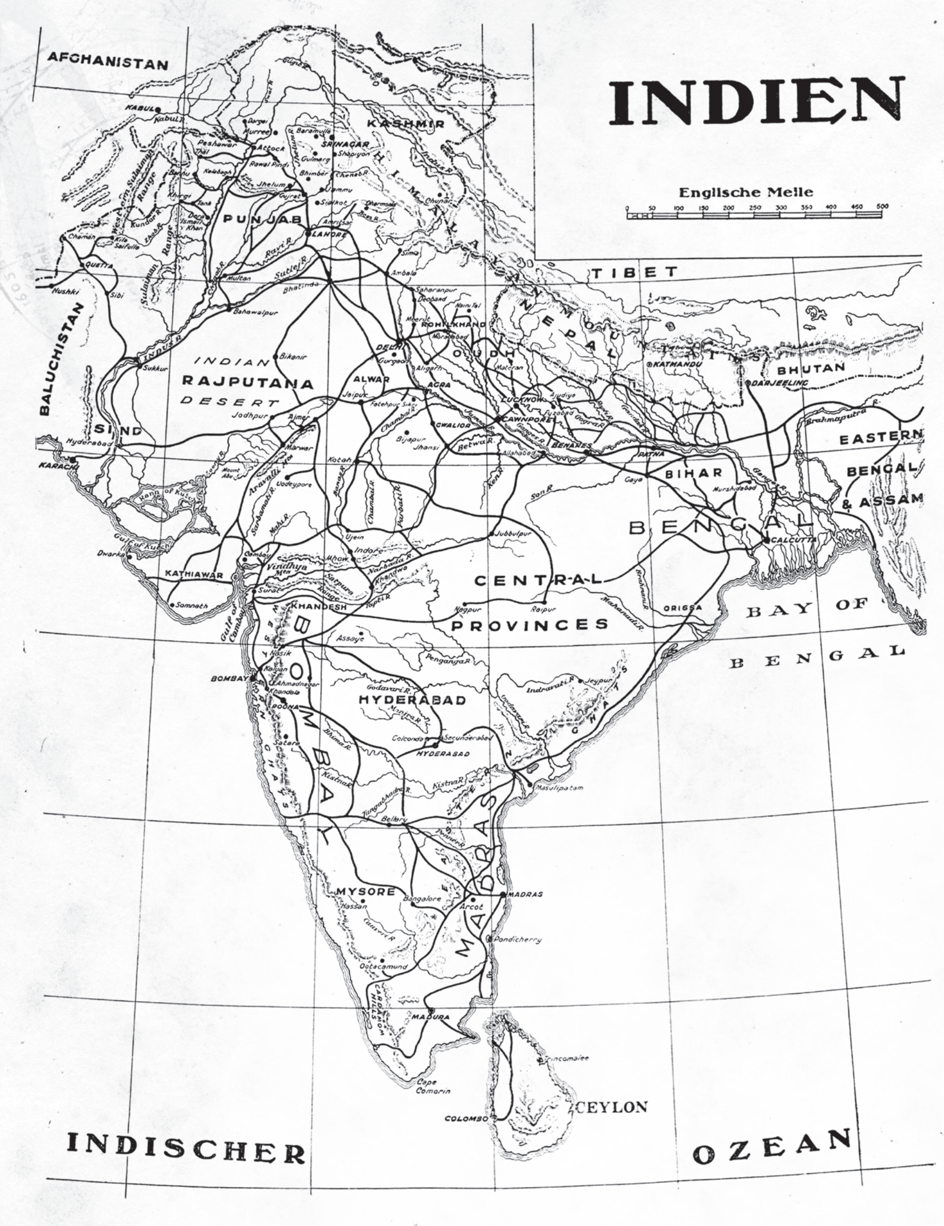
Bien que l'Inde soit un pays démesuré avec une importante population en 1920, elle n'est pourtant qu'une colonie de la très petite Angleterre. Cependant, l'Inde n'est pas insignifiante, elle est le joyau de la couronne des Empires. Il suffit pour s'en convaincre de voir que les souverains anglais prennent aussi le titre d'empereur ou d'impératrice des Indes.
L'Inde des années 1920 est plus grande qu'aujourd'hui. Tout le Pakistan, l'actuel Bangladesh et la Birmanie (aujourd'hui le Myanmar) étaient sous la tutelle de l'Empire indien à cette époque-là, et dépendaient de l'administration des vice-rois anglais à Delhi. Dans la littérature, on mentionne aussi Ceylan (aujourd'hui le Sri Lanka), une île le long des côtes indiennes, car elle présente des recoupements culturels et ethniques. Pour ne pas dépasser le cadre de la campagne, cette île ainsi que les régions qui ne font plus partie de l'Inde actuelle ne seront pas décrites.

Vue d'ensemble géographique

Les montagnes du nord
L'Inde est délimitée au nord et au nord-ouest par une chaîne de montagnes, formant une frontière naturelle. Le long de cette frontière naturelle, les Anglais, menacés par la Russie et les autochtones, surveillent l'importante ville commerciale de Peshawar ainsi que les cols vers l'Afghanistan en contrôlant le train vers Kaboul.
Le Cachemire est la région montagneuse entre le Pakistan actuel, l'Inde, l'Afghanistan et la Chine, avec sa place forte Srinagar (150 000 habitants).
Plus loin au nord-est se trouvent les cols de l'Himalaya qui offrent une protection suffisante contre les envahisseurs. Le voisinage immédiat du Tibet, du Népal et du Bhoutan n'est en aucun cas menaçant.



Vue de Darjeeling sur l'Himalaya.



L'Himalaya, « demeure des neiges » en sanskrit, est une montagne gigantesque. Sur les quatorze plus hauts sommets du monde, l'Himalaya en compte dix pouvant atteindre plus de 8 000 mètres. À côté de ces gigantesques montagnes et glaciers, les Alpes semblent petites et insignifiantes. Le mont Everest, le plus haut sommet, est encore invaincu dans les années 1920. L'expédition s'étant le plus rapprochée du sommet a tragiquement échoué à 500 mètres du but.
La nature est très diversifiée. La limite de neige se situe entre 5400 et 5800 mètres d'altitude (un peu plus basse à l'est). Plus on descend, plus la végétation s'intensifie, et en atteignant les 1000 m au-dessus du niveau de la mer, on trouve une forêt tropicale humide. Le taux d'humidité est si élevé que la mousse et le lichen sont perpétuellement dans le brouillard.
Comme si toute cette humidité ne suffisait pas, une forêt équatoriale avec des palmiers, des arbres géants et des fougères arborescentes caractérise cette zone. La région est également propice aux antilopes, bouquetins, ours et panthères.
Au pied de la montagne, des marécages tropicaux totalement submergés durant la mousson et difficilement praticables occupent le paysage. Voici la jungle telle qu'un étranger pourrait se la représenter : des oiseaux colorés, des cris de singes, des serpents venimeux, des éléphants sauvages, des rhinocéros et surtout des tigres, redoutés et si convoités par les chasseurs.
La population de l'est de cette région montagneuse est peuplée par des Indiens aux origines mongoles et tibétaines, vivant de la culture du riz et des céréales.
Shimla et Darjeeling, situées respectivement à 2100 et 2400 mètres d'altitude, valent la peine d'être mentionnées. Shimla est le lieu de villégiature du gouvernement colonial britannique et de leurs familles durant les périodes de forte chaleur. Cette zone pittoresque rappelle l'Angleterre dans son architecture et le luxe de son équipement. Elle affiche également une profonde ségrégation raciale. Shimla est accessible en train.
Pareillement, Darjeeling est facilement accessible en train ; sa célébrité repose surtout sur le thé, boisson si chère aux Britanniques, qui est récolté ici même. Hormis les quelques pistes de montagne, le transport de marchandises se fait toujours par les bêtes de somme tibétaines, les yaks, sur les petits sentiers périlleux.

La plaine du nord de l'Inde

Cette région est si grande qu'elle se divise en plusieurs parties.
La plaine de l'Indus au nord-ouest, également appelée Pendjab, est un paysage de steppe sec. En raison des pluies peu abondantes, la population dépend des systèmes d'irrigation le long des fleuves. La culture est plutôt musulmane orientale, ce qui se reflète aussi dans l'aspect des villes dont Lahore est la plus grande (200 000 habitants).
Plus au sud, l'Indus traverse un vrai paysage désertique, bien que des barrages permettent ici aussi de plus en plus l'agriculture. À l'embouchure de l'Indus se trouve la ville portuaire de Karachi (220 000 habitants), lieu de transbordement pour le coton.



Pour les chercheurs de mystères, le désert du Thar est intéressant. En hiver, c'est un véritable désert de sable avec des dunes que la mousson transforme en steppe herbeuse l'été. La population ne vit ici que dans les oasis, où règnent encore des princes indigènes et où l'authenticité de la vie indienne s'est maintenue.
La plaine du Gange, ou Hindoustan, est le berceau de la culture indienne. Les températures relativement modérées (entre 10°C en hiver et 30°C en été) et les deux récoltes par an ont permis le développement le long du Gange d'un paysage rural densément peuplé, parsemé de nombreuses petites cités.
Le long du Brahmapoutre, un autre grand fleuve de l'Inde, le paysage diffère quelque peu. Le marécage et la jungle sont moins densément peuplés. Dans la région montagneuse d'Assam, d'abondantes pluies font pousser non seulement la plus grande partie du thé, mais aussi du tabac de l'Inde. Dans ses forêts vivent encore d'importants troupeaux d'éléphants sauvages.
Deux des villes les plus importantes en Inde se sont établies auprès du Gange : Calcutta, la plus grosse ville et capitale provisoire de l'Inde britannique, et Delhi, l'ancienne et la nouvelle capitale.

Le Deccan

Les plateaux du sud, qui forment le grand « coin » s'étendant sur l'océan, sont dénommés Deccan. Souvent sec avec des steppes, il n'y a guère de forêts, et l'irrigation des champs s'effectue le plus souvent par les nombreux lacs de barrage. Parmi les produits agricoles, on trouve en particulier le coton, ainsi que le poivre et le gingembre, principalement transformés à Bombay ou transportés en bateau. Bombay est le plus grand port de la côte occidentale, à côté de Goa et Calicut, appartenant au Portugal.
Il est également intéressant de noter que dans cette partie de l'Inde, des États indigènes pseudo-autonomes existent encore, comme autour de la ville d'Hyderabad qui couvre la moitié de la superficie de l'Europe occidentale.
La plus grande ville du sud comportant un port fonctionnel est Madras (550 000 habitants) autour de laquelle énormément de riz est cultivé.

Les grands fleuves

L'Inde est caractérisée par ses grands fleuves, constituant ses artères vitales. Il n'est donc pas étonnant qu'une importance religieuse leur soit accordée.
Le Gange ou Mère Gangâ comme les locaux l'appellent affectueusement, est le troisième plus long fleuve de l'Inde après l'Indus et le Brahmapoutre. De ses sources de l'Himalaya jusqu'à l'embouchure, il parcourt 2 700 kilomètres et s'étend sur 1 060 000 kilomètres carrés.
À certains endroits, il atteint entre cinq et six kilomètres de large et son delta équivaut à la superficie de l'Irlande ! Le Hooghly, l'un de ses affluents sur les bords duquel s'est implantée Calcutta, est plus navigable.
D'après la légende, il prendrait sa source dans les cheveux de Shiva ce qui lui confère une facette divine et sacrée. En conséquence, de nombreux ghats et temples se trouvent le long du fleuve, où les hindous croyants veulent se débarrasser de leurs pêchés à travers leurs prières et ablutions. La plus importante ville au bord du Gange, d'un point de vue religieux, est la ville sainte de Bénarès.

Les fortes précipitations provoquent souvent des inondations.



Climat

Le climat indien est tropical et subtropical, avec une alternance de mousson et de saison sèche, trois saisons au total sur l'année. Mars, avril et mai sont chauds et humides. Le climat devient vraiment humide au début de la mousson d'été, qui à partir de mai-juin et jusqu'à octobre entraîne un rafraîchissement, mais aussi des précipitations diluviennes dans de vastes régions. De novembre à début mars, à la saison sèche, il fait plus frais, et comme son nom l'indique, plus sec.
Il est conseillé de voyager entre décembre et mi-mars, car les températures sont plus supportables. Durant la journée, il fait aussi chaud qu'un été tempéré et les nuits à plus de 1000 mètres d'altitude peuvent même être assez froides pour recouvrir les plantes de givre. En dehors de ces mois, il fait tout simplement une chaleur insupportable, avec des températures de 40°C et plus.
Toutefois, les joueurs ne pourront pas forcément choisir leur période. Il est donc préférable qu'ils s'informent suffisamment avant leur séjour pour être préparés aux conditions météorologiques inhabituelles.

L'Inde en chiffres

La population est estimée à 320 000 000 de personnes, soit en moyenne 66 habitants au kilomètre carré. Cependant, la densité de population varie considérablement d'une région à l'autre.
200 000 000 d'Indiens vivent dans des conditions plutôt misérables en tant que petits agriculteurs et sont toujours impactés par les mauvaises récoltes ou les épidémies. De telles catastrophes ont ralenti la croissance de la population à la fin du XIXe siècle, mais depuis le début des années 1920 le nombre d'habitants croît de nouveau.
En plus des Indiens, les 300 000 Britanniques qui vivent ici sont issus du milieu militaire, économique et administratif.
Il y a au total 31 villes avec plus de 100 000 habitants. Quelques-unes des plus importantes sont :

- Agra (190 000)
- Bénarès (200 000)
- Bombay (1 200 000)
- Delhi (300 000)
- Hyderabad (400 000)
- Calcutta (1 350 000)
- Kanpur (220 000)
- Lahore (200 000)
- Lucknow (250 000)
- Madras (Chennai) (550 000)
- Rangoon (350 000)

Aperçu historique

Il est impossible de résumer une si longue et riche histoire que celle de l'Inde dans une courte présentation sans la rendre simpliste. La superficie en question égale presque celle de l'Europe et l'afflux permanent de peuples et de conquérants, la montée en puissance et la fin des empires ne peuvent s'expliquer si brièvement.
Cet aperçu sommaire doit servir de repère aux recherches du Gardien, dans la mesure où elles seraient nécessaires pour le jeu.



La culture de l'Indus

Le paysage autour des grands fleuves du sous-continent fait partie des régions culturelles les plus anciennes de la Terre. Des découvertes de l'âge de pierre sont aussi célèbres que celles de l'âge de cuivre et de bronze. Ce fut jadis une véritable civilisation évoluée.
La culture de l'Indus, qui exista entre 2600 et 2200 avant J.-C., était presque inconnue en historiographie et ne fut réellement découverte qu'en 1922 par l'archéologie. Avec une violente expansion et probablement les plus grandes agglomérations urbaines de son temps, elle est au moins l'égale des cultures d'Égypte ou de Mésopotamie, même si elle n'a laissé aucune construction monumentale. Ses vestiges témoignent d'une culture urbaine hautement développée et les scientifiques supposent qu'elle entretenait des relations commerciales jusqu'en Mésopotamie. Leur système de communication comprenant plusieurs centaines de signes n'est pas encore décodé et rien n'indique qu'il s'agisse réellement d'une écriture.
Pourquoi cette culture si développée a-t-elle un jour disparu ? Le mystère reste entier et on ne peut que spéculer. Plus le niveau de développement d'une civilisation est élevé, plus la probabilité qu'elle réveille l'intérêt des êtres non-terrestres est importante. Les mi-go sont-ils impliqués ? Nyarlathotep a-t-il décidé de les faire sombrer ?

Les Aryens

L'histoire de l'Inde commence par la colonisation des Aryens, vers 1500 avant J.-C., ce qui sonna le début de l'époque védique. Les tribus nomades se sédentarisèrent et fondèrent des villes et des empires. Elles sont aussi à l'origine de plus d'une légende et mythologie, ainsi que de la religion qui existe encore aujourd'hui. Le jaïnisme et le bouddhisme remontent à l'époque védique.

L'Antiquité

L'Antiquité indienne commence avec Alexandre le Grand, parvenu au pouvoir en 326 avant J.-C. Les premiers grands empires composés d'administrations et de fonctionnaires se formèrent en partant des plaines des rivières du nord de l'Inde. Curieusement, un mélange de culture grecque et de culture indienne se façonna au nord de l'Inde, conséquence de la conquête d'Alexandre. Ainsi, des millénaires plus tard, les archéologues ne sont pas trop étonnés de déterrer des statues grecques du sous-continent.
Il ne faut pas oublier de mentionner l'empire Gupta, qui dura au moins 200 ans dans la dernière phase de cette époque classique. Son apogée vit naître une université bouddhiste à Nalanda au Ve siècle. Le complexe était énorme et possédait d'immenses bâtiments, et la bibliothèque aurait contenu 9 millions de livres. 10 000 personnes étudièrent ici l'enseignement de Bouddha. Juste de Bouddha ? On ne le saura jamais, car 700 ans plus tard, la bibliothèque fut détruite au cours de l'islamisation du pays. Curieusement, une université du même nom apparut plus tard au Tibet et on peut se demander à juste titre quelles connaissances (et quels livres) les moines ont rapportées de Nalanda.
Après les invasions d'Alexandre le Grand et des Parthes, les attaques des Huns de la région de l'actuel Iran ont scellé la chute du dernier grand empire de l'Antiquité indienne.

Le Moyen-Âge

Le Moyen-Âge indien, qui va du VIIIe au XIe siècle environ, fut caractérisé par des rois plutôt faibles, souvent dépendants de leurs princes locaux, par un déclin du bouddhisme et par des attaques toujours plus fréquentes des conquérants musulmans. La culture et l'architecture se trouvaient certes à un haut niveau, mais ne se développaient pas de façon significative.

L'époque des royaumes islamiques

L'ère des royaumes islamiques suivit. Après avoir, durant des siècles, entrepris des attaques et des pillages, les conquérants musulmans firent tomber Delhi sous leur coupe en 1192. Avec le sultanat de Delhi, ils fondèrent alors un premier empire plutôt branlant sur le sol indien. Le nord resta aux mains des conquérants, pendant que des empires hindous se formaient dans le sud.
Une nouvelle dynastie conquérante, qui deviendrait plus tard légendaire, prit le pouvoir. L'Empire moghol (le titre est l'équivalent d'empereur) contrô-

lait presque l'intégralité de l'Inde du XVIe siècle et subsista jusqu'en 1858. La richesse des moghols était célèbre et beaucoup de grands monuments publics indiens, comme le célèbre Taj Mahal, y trouvent leur origine, justifiant ainsi la dénomination de l'Inde comme un empire de contes exotiques.

L'époque coloniale

Les premières colonies européennes sur les côtes indiennes s'établirent pendant l'apogée de l'Empire moghol. Les Portugais, les Français, les Néerlandais, les Danois et surtout les Britanniques commencèrent à faire commerce.

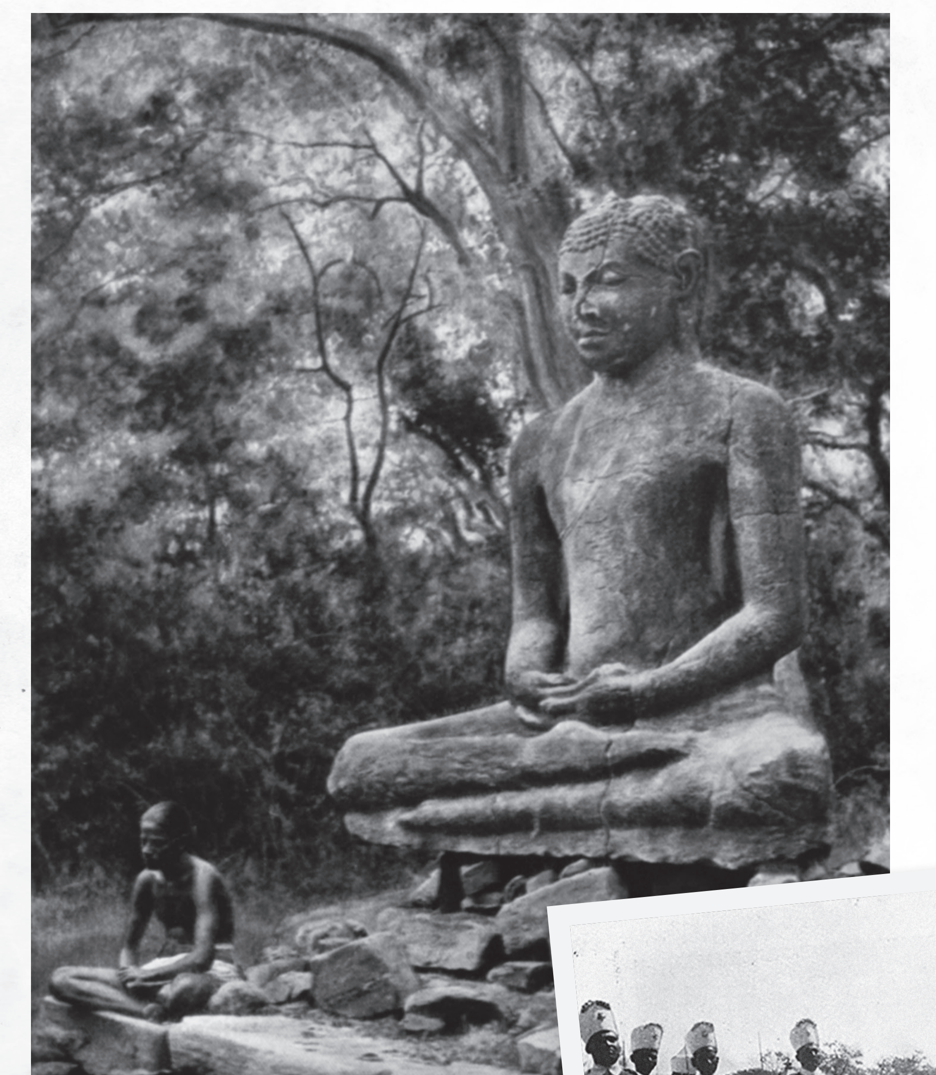
Les Britanniques se focalisèrent surtout sur le Bengale, à l'est du pays, et se mêlèrent de plus en plus des intérêts du pays. Ils participèrent à des conflits entre princes locaux, pour leur propre profit, et élargirent ainsi leur pouvoir. Il est intéressant de noter que cette colonie ne fut pas le résultat d'une conquête d'un État par un autre, mais d'une exploitation de l'Inde avec des privilèges sociaux par la Compagnie anglaise des Indes orientales, une entreprise commerciale privée. Cette société entretenait ses propres troupes, disposait du monopole commercial, levait des impôts, mais laissait officiellement les princes locaux en poste. À Delhi, un grand moghol plutôt faible « régnait », encore, mais n'avait plus son mot à dire.

Le déclencheur de la révolte des cipayes de 1857 est sujet à controverse. La distribution de nouvelles cartouches pour les troupes locales, enduites de graisse animale, en serait la cause. Pour un soldat hindou, cette abomination déclencha une mutinerie. Ce fut certainement plutôt une rébellion de la culture locale contre la montée de l'ingérence ainsi que des abus sociaux et économiques pratiqués par la Compagnie anglaise des Indes orientales.

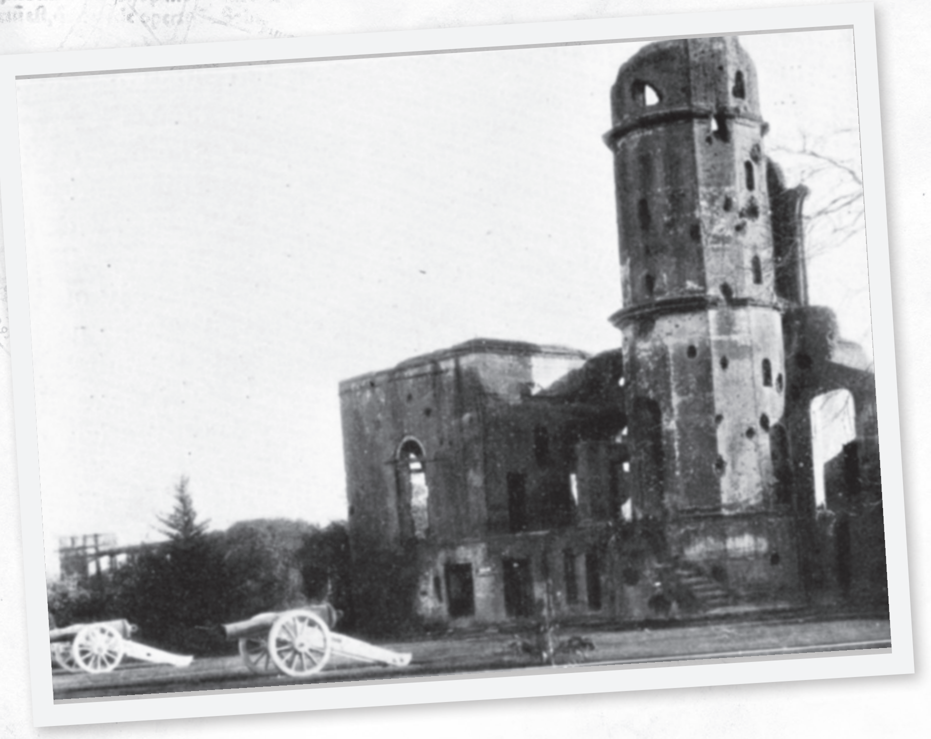
Certains pensent que les Britanniques voulaient provoquer une révolte. Cependant, elle aurait tout aussi bien pu mal tourner, car les violentes batailles qui secouèrent le pays pendant une année ne paraissaient pas de bon augure pour les soldats de la reine. Delhi fut perdue et le dernier grand moghol, un vieillard, devint la figure de proue des insurgés contre sa volonté. Des troupes britanniques et des civils furent enfermés à Lucknow et un siège meurtrier s'ensuivit. La révolte des cipayes ne fut pas vraiment une heure de gloire pour les Britanniques. Les âpres batailles causèrent de grandes pertes des deux côtés et furent l'occasion de perpétrer de nombreux massacres. Les Britanniques gagnèrent enfin, notamment grâce au soutien de groupes locaux comme les sikhs.

La révolte des cipayes de 1857 devint un mythe national et eut des conséquences : la Compagnie anglaise des Indes orientales fut dissoute et l'Inde fut placée directement sous gouvernance britannique comme colonie de la couronne. Le dernier moghol fut banni et la reine Victoria officialisa son rôle de successeur de ces souverains en prenant le titre d'« impératrice des Indes » en 1877.

Par la suite, l'Inde ne vécut qu'un essor limité. Le pays s'était ouvert grâce au chemin de fer, et Calcutta s'était élevée au même rang que les capitales européennes ; néanmoins l'essor profitait principalement à la mère patrie anglaise et ne pouvait pas masquer le statut de l'Inde comme colonie, sans commune mesure avec le Canada et l'Australie.



Dragons britanniques.



Aujourd'hui encore, les traces des combats sont visibles à Lucknow.

L'Inde dans les années 1920

Raj, le règne, c'est ainsi que les Indiens et les Britanniques nomment le régime dans cette Inde britannique qui participe en tant que nation aux guerres et aux Jeux olympiques, mais qui ne peut pas prendre ses propres décisions.

Dans le monde entier, les années entre la Première Guerre mondiale et la crise économique mondiale sont marquées d'un côté par un esprit de renouveau et d'optimisme et de l'autre par des crises et mutations profondes. Le sous-continent ne fait pas exception. L'ambiance est tendue dans la colonie et derrière la façade d'une situation locale bien ordonnée, dont l'administration coloniale se vante, des bouleversements se préparent.

Politique et administration

L'Inde est subordonnée à la monarchie anglaise depuis 1858. La reine Victoria ayant pris le titre d'impératrice des Indes, les gouverneurs deviennent vice-rois, même s'ils n'ont que cinq années d'ancienneté. Ainsi, cela leur permet d'acquérir suffisamment d'expérience pour diriger avec une réelle influence politique. Dans la plupart des cas, on se fie aux gouverneurs régionaux, qui axent leur politique sur les besoins locaux.

Au début, les Indiens ont très peu de pouvoir, hormis les principautés presque indépendantes. Cela change lentement mais sûrement. L'accès au modèle d'éducation européen a donné naissance à une nouvelle classe moyenne et a permis de former des avocats et des médecins indiens. Peu à peu, les hommes politiques locaux reçoivent des responsabilités dans des domaines précis relatifs au pouvoir législatif, au système éducatif ou à la fonction de juge.

En 1885, le congrès national indien se forme pour défendre l'indépendance du pays. Les objectifs sont au départ encore très modérés ; ils prennent en modèle le Canada qui a obtenu une constitution démocratique, mais qui reste sous l'égide de l'Empire britannique pour l'administration. Plus l'empire refuse de changer sa position, plus le mouvement indépendantiste se radicalise.

Le système administratif indien a la réputation d'être incorruptible et efficace, mais cette efficacité est discutable en raison des besoins de concertation des fonctionnaires locaux.

Le système juridique est également bien développé, mais souvent désavantageux pour les plus modestes. Ces derniers sont pris dans les mailles d'un filet qui permet à l'Empire de s'assurer que les impôts sont payés et les dettes remboursées. Enfin, l'administration indienne se finance en complète autonomie, y compris l'armée et les services publics comme les chemins de fer. Ce financement se fait grâce aux recettes fiscales du pays, provenant avant tout des impôts fonciers élevés et d'un impôt sur le sel.

Le fonctionnaire administratif anglais typique est un cas à part. Les trois quarts du temps, il est arrivé en Inde quand il était jeune et peut monter dans la hiérarchie s'il travaille bien et qu'il est doué. Les fonctionnaires d'administration locaux et régionaux bénéficient d'une grande autonomie sur place. Ils se soutiennent mutuellement, avec tout de même une certaine arrogance vis-à-vis des colons. Ils sont moqués, « politiciens du froid » qui ne comprennent rien à l'Inde. En fait, ce fonctionnaire n'est nulle part chez lui ; il fait partie de sa caste, mais aussi de l'Inde. Au moment de la retraite, âgé de la cinquantaine, la plupart retournent en Grande-Bretagne, mais affichent souvent un profond désintérêt pour une carrière politique dans leur pays, comme s'ils avaient perdu la notion de patrie. L'Inde a donc plus d'effet qu'on ne veut bien l'avouer.

Son Altesse fait l'Indien : le prince de Galles à dos d'éléphant.



Société

On pourrait supposer qu'un pays avec une aussi longue histoire et une succession de pouvoirs étrangers deviendrait un melting-pot. Comme souvent, l'Inde fait ici encore exception. Il existe des tensions entre les grosses communautés religieuses, qui veillent jalousement à ce qu'aucun groupe ne soit avantagé par le pouvoir colonial. C'est le cas des sikhs et des musulmans du Pendjab. Après avoir été considérés comme utiles pendant la révolte des cipayes de 1857, ils ont été appelés en priorité pour le service militaire. La solde que les soldats envoyaient chez eux était une source de revenus importante. Quant au secteur du chemin de fer, dominé par les Anglo-Indiens (de père anglais et de mère indienne), il représentait le plus gros employeur du pays, avec 800 000 employés.

Les conflits régionaux et religieux, principalement entre hindous et musulmans, rendent difficile la vision d'une Inde homogène, sous la même couronne. En 1906, la ligue musulmane quitte le congrès national indien, considérant que les hindous y ont trop de poids. Les hostilités entre les deux grandes religions accélèrent le déclin de l'Inde britannique après l'indépendance, et génèrent d'importants débordements violents.

S'il manque déjà des convergences aux peuples et aux religions, la situation n'est pas bien différente entre les pauvres et les riches. De nombreuses personnes vivent bien dans le Raj. Les marchands, par exemple, se soucient peu de l'appel au boycott des mouvements indépendantistes, ou du destin de la population rurale.

Dans les années 1920, la population augmente, l'économie défaille et beaucoup de soldats, qui avaient combattu pour l'Angleterre pendant la guerre, sont profondément déçus lorsqu'ils rentrent dans leur pays (comme beaucoup de leurs compagnons d'infortune dans le monde entier). La promesse qu'on leur avait faite d'une vie meilleure n'a pas été tenue.

Économie

Économiquement, l'Inde est fortement sous-développée. Durant des siècles, les Britanniques ont considéré leur colonie comme une source de matières premières et de débouchés pour leurs propres produits. Même pour les gros investissements, comme la construction du chemin de fer, tous les biens, machines, pièces et même ingénieurs nécessaires à la construction venaient d'Angleterre. L'Inde exportait tout au plus des matières premières et des produits agricoles, en particulier du thé, de l'opium, du coton et du jute.

Ce sous-développement, qui sert volontairement ou non les intérêts des coloniaux, relativise leur image de contributeur à l'ordre et à la civilisation.

Au début du XXe siècle, l'Inde commence à s'industrialiser, portée par une classe supérieure indienne, comme la famille Tata qui a monté des usines sidérurgiques. Après quelques balbutiements, la guerre encourage l'économie indienne, car moins de marchandises arrivent d'Angleterre ; l'industrie nationale se développe par la force des choses.



Principale marchandise exportée, le thé.

À la fin de la guerre, cet essor s'atténue de nouveau et la croissance démographique stagne pendant une longue période de famines et d'épidémies. Malgré tous ses progrès, la société de ce pays est encore majoritairement agricole et pas encore prête à des avancées. Les tensions sociales augmentent...

Mouvement indépendantiste

La relation entre les Indiens et les Britanniques est marquée par des contradictions. Du côté britannique, le colonialisme est volontiers édulcoré par des idéaux humanistes. Certes ils estiment qu'ils sont incapables de se gouverner, mais c'est aussi le peuple le plus sage de l'Empire. Lorsque la reine Victoria prend en 1877 le titre d'impératrice des Indes, c'est un acte symbolique qui suscite un grand respect en Inde. La reine apprend même l'hindi, fait appel à des experts de l'Inde pour s'adresser à sa cour et semble prendre son rôle de mère de ses sujets asiatiques très au sérieux.

Cependant, depuis longtemps, la classe supérieure indienne pense que la domination britannique se terminera un jour, sans être très pressée que cela arrive. Nombreux sont ceux qui profitent du Raj et fournissent des efforts, en faisant étalage de leur loyauté à la couronne, pour mériter l'indépendance. Durant la guerre des Boers, des Indiens servent volontairement comme infirmiers dans l'armée britannique, avec parmi eux un certain Mahatma Gandhi.

Ce révolutionnaire connu pour son pacifisme appela même ses compatriotes volontaires à venir sur les champs de bataille européens pendant la dernière année de la Première Guerre mondiale. Un million d'entre eux risquaient déjà leur vie pour le roi d'Angleterre.

Cette tactique n'eut pourtant aucun succès ; les Anglais ne se montrèrent pas reconnaissants et les tensions montèrent. Du côté du mouvement indépendantiste, certains radicaux ne reculaient pas devant la violence, mais les Britanniques non plus. Il y eut des massacres durant lesquels des centaines de victimes non armées furent assassinées, avec des mitrailleuses et des avions utilisés contre la population.

C'est en partie grâce au pacifisme de Gandhi que les choses n'ont pas empiré. Cet avocat controversé veut obtenir l'indépendance indienne par la résistance passive et la désobéissance civile. En dépit de cela, le gouvernement le considère comme un radical dangereux, le fait surveiller et l'envoie en prison.
Les investigateurs en Inde ne connaîtront donc pas la guerre civile, mais ils peuvent tout à fait être les témoins d'attentats, d'actes arbitraires de la part de la police, de grèves et de boycotts.

Malaria

Chaleur étouffante et marais, frissons et hallucinations : ces images sont ancrées dans notre vision des voyages tropicaux et forment un effet de style intéressant pour le jeu.

Le nom malaria signifie « mauvais air » et on a longtemps pensé que c'était les émanations malodorantes des marais qui déclenchaient cette maladie, appelée par conséquent fièvre des marais. Elle est transmise par des moustiques anophèles, après maturation de l'agent pathogène chez le moustique et l'hôte humain.

On distingue trois sortes de paludisme, deux d'entre elles sont relativement bénignes, autrement dit avec des chances de survie élevées. La maladie se caractérise par de fortes poussées de fièvre avec frissons et diarrhée. Des rechutes soudaines, qui apparaissent sans prévenir après plusieurs années, voire décennies.

En Europe, le paludisme fut présent au bord du Rhin jusqu'au milieu du XIXe siècle. Il causait chaque année des centaines de milliers de victimes. Aucune vaccination n'existait et pendant longtemps la quinine, substance récoltée sur l'écorce de l'arbre à fièvre (eucalyptus) d'Amérique du Sud, fut la seule médication éprouvée. La quinine amère est par conséquent un ingrédient ajouté aux boissons comme l'eau tonic, le Bitter Lemon ou le gin-tonic notamment devenu populaire dans les colonies. La vertu protectrice des longs drinks connaît des limites, ils sont tout au plus bénéfiques pour l'ambiance.

Les Gardiens pervers peuvent vouloir examiner plus souvent les précautions de l'investigateur (moustiquaire), pour infliger une marche dans la jungle à un personnage atteint d'un délire fébrile. Qui pourra alors distinguer ce qui relève des hallucinations de ce qui ne l'est pas ?

Conseils pratiques pour le voyage

Équipement

En ce qui concerne l'équipement, les explorateurs intrépides de l'horreur n'en feront certainement qu'à leur tête, mais quelques remarques sont de mise.
L'introduction d'armes en Inde est autorisée, mais soumise à des règles strictes (on pense aux chasseurs de gros gibier, qui rêvent de « leur » tigre). Toutefois, les voyageurs européens ou américains sont à peine fouillés lors de leur entrée sur le territoire. Des armes cachées sous des vêtements peuvent donc passer inaperçues.
Pour le reste, les bagages de personnages bien préparés seront plus importants que pour les expéditions habituelles. En raison du climat, des costumes légers et habits de rechange sont recommandés, en plus des casques coloniaux (ou des couvre-chefs similaires adaptés aux tropiques) et des lunettes de soleil. Il ne faut pas oublier des vêtements plus chauds à cause des différences de températures, du linge en quantité à cause du manque de fiabilité des blanchisseries locales, suffisamment de draps, coussins et couvertures, ainsi que du savon et des serviettes, car tous les wagons-lits et auberges n'en proposent pas (ou bien ils peuvent être usés et sales). Enfin, de bonnes chaussures et des vêtements de pluie sont indispensables.
Quiconque évolue dans la classe dominante doit se plier aux règles vestimentaires, c'est-à-dire se changer plusieurs fois par jour et s'habiller de façon appropriée aux dîners et aux soirées mondaines. La plupart des investigateurs seront donc munis de bagages volumineux lors de leur voyage et devront prendre des mesures adéquates pour le transport.



Personnes chargées de l'incinération des morts, en plein travail.

Maladies et soins médicaux

L'Inde est un pays tropical. Des maladies disparues ou inconnues en Europe et aux États-Unis sont ici le lot quotidien. C'est pourquoi il est important de compléter l'équipement par une trousse à pharmacie :
Des pilules de quinine contre la fièvre, du permanganate de potassium à utiliser même lors du brossage de dents pour traiter l'eau, des désinfectants et antidouleurs, ainsi que des médicaments contre la diarrhée ou la constipation pour survivre à la cuisine locale et aux conditions d'hygiène déplorables.
Outre les diarrhées, le paludisme est très répandu. C'est en effet en Inde que fut découvert le processus compliqué de multiplication de ses agents pathogènes. Le médecin britannique Ronald Ross, né en Inde, découvrit dans son laboratoire à Delhi l'interaction entre le moustique de l'espèce anophèle et les êtres humains. Le prix Nobel de médecine lui fut décerné en 1902. Des moustiquaires sont par conséquent disponibles dans tous les hôtels, mais il vaut la peine d'en avoir une dans ses bagages.
S'ajoutent à cela des maladies que les Européens ne connaissent plus que par les livres d'histoires, mais qu'ils peuvent encore rencontrer en Inde, notamment la peste, la lèpre et la variole. Toutefois, il y a peu de raison de s'inquiéter des deux premières maladies pour des visiteurs relativement prudents, et la variole possède déjà un vaccin.







Argent et coût de la vie

La *roupie* (anglais : rupee) est la monnaie indienne. Une roupie (Re.) se divise en 16 annas et correspond à un shilling et quatre pennies (1s et 4d). Un anna équivaut à environ un penny ou deux cents US.

Les pièces de monnaie sont en nickel, cuivre et argent. L'or n'est pas en circulation. Il existe des billets de banque allant d'une roupie à 10 000 roupies, et les billets de plus de 50 roupies, très semblables, peuvent facilement être confondus par des personnes inexpérimentées.

Dans les années 1920, il existait déjà des chèques de voyage American Express, reconnus et acceptés en Inde (en tout cas par les grands hôtels et commerçants). Les mandats télégraphiques peuvent être reçus en provenance de l'étranger et envoyés à l'étranger.

Hébergement et restauration

L'hébergement et la restauration coûtent environ 5 dollars par jour dans les hôtels en fonction des saisons et de la situation. Les frais peuvent être bien plus élevés dans les hôtels de meilleure qualité. Compte tenu des normes générales de l'hébergement, c'est toutefois un prix que beaucoup d'Européens sont prêts à payer.

En général, les prestations de biens et services sont inférieures à celles de l'Europe ou des États-Unis, que ce soient les blanchisseries, les tailleurs ou les commerçants indigènes. Ces derniers espèrent souvent se débarrasser de bibelots en les vendant à des touristes naïfs ne maîtrisant pas l'art du marchandage. Il peut être utile de s'en remettre aux talents de négociateur d'un *boy* indigène, mais il n'est pas rare que l'intermédiaire prenne une commission répercutée sur les clients.

Les nombreux employés dans les hébergements et dans les gares (grooms, bagagistes, etc.) attendent naturellement des pourboires, même si ceux-ci restent relativement modestes. Même si l'idée semble un peu clichée et plutôt inhabituelle pour des voyageurs en provenance de pays d'esprit plutôt républicain, il est très fréquent dans les années 1920 que les voyageurs étrangers fassent appel aux services d'un serviteur. Ce dernier se charge de veiller à ce que les bagages soient rangés comme il faut, mais aussi de la réservation dans les hôtels et de mettre les draps dans le wagon-lit. Le plus important, tout de même, reste sa capacité à traduire et sa connaissance des mœurs et des usages locaux.

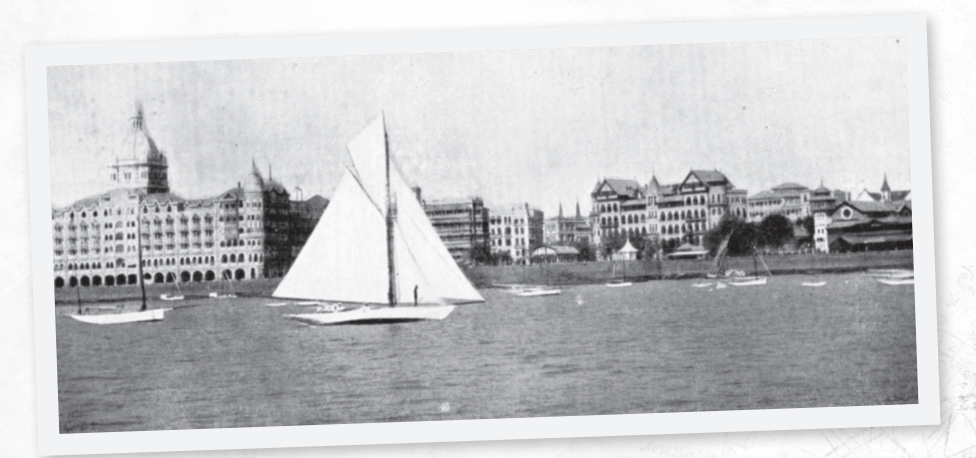
Les guides de voyage conseillent aux voyageurs de ne solliciter que les services de boys présentant des références et lettres de recommandation. Les hôtels ainsi que les agences de Thomas Cook ou de l'American Express Company s'occupent du recrutement d'un personnel approprié.

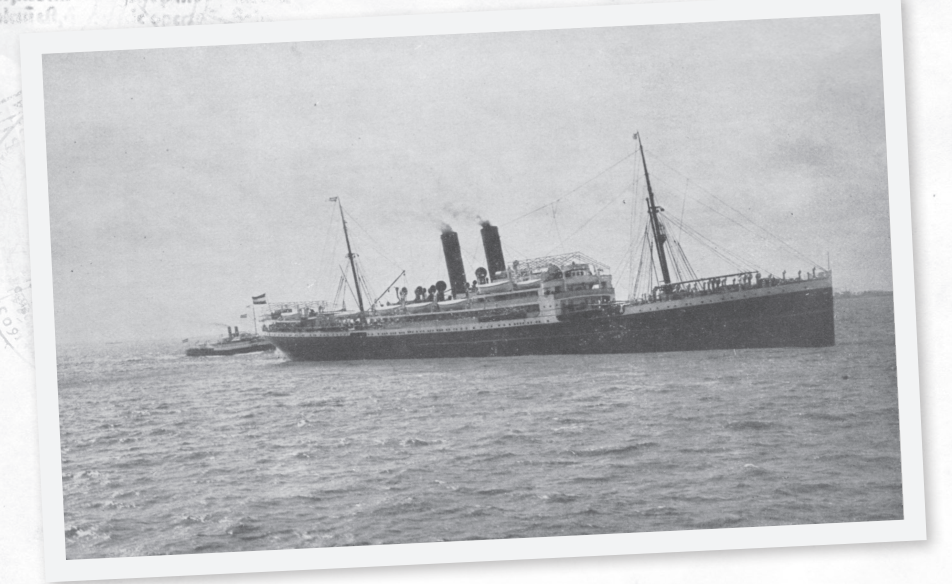
Les frais pour les domestiques s'élèvent à environ 3 roupies par jour. Il est courant que le boy reçoive un extra pour l'achat de nouveaux vêtements avant chaque mission (environ 15 roupies). Les dépenses pour le train doivent également être remboursées et s'élèvent à un sixième du prix du billet des blancs.

Le boy

Il fait partie de l'Inde au même titre que les éléphants, les turbans et le Taj Mahal. Cet accompagnateur local peut constituer un excellent moyen pour le Gardien d'aider les joueurs ou de les gêner. Conformément aux clichés répandus, il peut être un domestique loyal et dévoué, victime idéale pour les sacrifices de sectateurs fous. Mais il peut tout aussi bien être un espion qui s'introduit auprès des ennemis avec de fausses références.

Et même s'il n'est utilisé que pour refléter les couleurs locales, le Gardien a tout intérêt à réfléchir à l'avance aux caractéristiques du personnage, de façon à ce que ce Pradesh ou Ranjit soit autre chose qu'un bagage sur pattes.





Arrivée par voie maritime.

Le voyage en Inde

Arrivée

Dans les années 1920, la plupart des étrangers arrivent en Inde par bateau. La traversée depuis l'Europe peut être réservée dans la plupart des grands ports maritimes et dure en moyenne trois à quatre semaines sur la Méditerranée et le canal de Suez.

L'arrivée en Inde se déroule généralement sans histoire pour les étrangers occidentaux et les contrôles douaniers sont assez laxistes. En effet, les fouilles corporelles s'effectuent rarement sur des Européens. L'introduction d'armes est soumise à des règles strictes ; elles doivent être enregistrées et la taxe prélevée est importante, mais elle est en partie remboursée lors du départ.

Le chemin de fer

Avec plus de 60 000 kilomètres de voies, le chemin de fer indien est bien développé et bénéficie à juste titre d'une bonne réputation. Sur la ligne principale, les trains sont ponctuels. Sur la voie secondaire, la patience des voyageurs est parfois mise à rude épreuve. En effet, même les trains express circulent lentement (rarement à plus de 50 km/h), ce qui a des répercussions sur la durée des voyages de grande distance sur le sous-continent. Il faut presque 40 heures à l'express quotidien entre Bombay et Calcutta pour parcourir 2300 km alors qu'il ne s'arrête que brièvement dans les gares principales. C'est la raison pour laquelle les compartiments réservés aux Européens sont équipés confortablement, afin de rendre les trajets plus supportables. Des toilettes et des lavabos sont présents à bord, même si dans les trains plus petits les conditions d'hygiène ne sont pas au niveau européen. Autrefois, les repas se prenaient dans les gares, ce qui rendait les arrêts nécessaires. Dans les années 1920, la plupart des trains contiennent des wagons-restaurants de bonne qualité.

Les compartiments de seconde classe ne sont pas accessibles aux Européens pour la nuit et les passagers étrangers ne circulent guère dans les compartiments de troisième classe. On peut alors nettement distinguer dans le train qui sont les puissants et qui sont les colonisés.

Bateaux à vapeur, charrettes et éléphants

Bien que l'Inde soit traversée par de nombreuses rivières, que les indigènes traversent en bateau, la navigation à vapeur joue un rôle plutôt secondaire sur ces voies. Les bateaux dont les moteurs sont assez puissants pour défier les courants forts sont trop lourds et touchent souvent le fond des rivières en perpétuel changement. Le Hooghly, un affluent navigable du Gange, est toutefois très emprunté par le transport des marchandises à destination et en provenance de Calcutta.

Dans les plus grandes villes, on trouve des tramways, souvent évités par les Européens, excepté s'ils disposent d'une première classe. Cela n'impressionnera certainement guère des personnages intrépides, mais ils doivent être préparés au contact direct avec les indigènes et aux regards consternés des autres blancs.

En dehors des villes, les chevaux, les coches et les charrettes sont des moyens de transport encore répandus. Dans les grandes villes, les automobiles sont de plus en plus fréquentes et peuvent être louées sans problème. Les personnages doivent cependant noter que l'état des routes à la saison des pluies est si déplorable que des chevaux restent la meilleure alternative.

Contrairement au cliché romantique, la promenade à dos d'éléphant est plutôt une attraction touristique et non un réel moyen de transport. En revanche, les éléphants sont encore utilisés comme bêtes de somme. Les Gardiens qui veulent apporter un peu plus de couleur locale ne doivent pas s'empêcher de faire une exception pour leur groupe.

Dans les zones montagneuses, les charges sont encore transportées sur les yaks, des bovins tibétains d'apparence primitive, dont on apprécie la frugalité ainsi que le pied sûr sur les chemins étroits et escarpés.



Population, culture et langue

« Le climat et le paysage ont imprimé leur marque sur les habitants de l'Inde et les ont façonnés de manière homogène malgré leurs différences de races. À leur précoce maturité physique et intellectuelle, ils allient un dévouement spirituel aux multiples facettes et une aisance aussi bien physique que spirituelle. Ils sont végétariens et font preuve d'une saisissante mollesse, tendance à l'introspection, et disposent d'une imagination débordante. »

E. von Deydlitzche, Géographie pour les institutions d'enseignement supérieur, Breslau, 1926



Cette citation contemporaine affiche une dualité. D'une part, elle décrit la grande diversité culturelle qui s'est manifestée, au cours du dernier millénaire, à travers la migration et le brassage des peuples en Inde. D'autre part, elle montre clairement la manière naturelle, presque un peu naïve, dont on parlait autrefois des autres nations et des « races » à qui l'on attribuait des caractéristiques spécifiques. Cette description sert à faire comprendre l'opinion de l'époque et à fournir au Gardien certains clichés utiles au jeu. Cependant, il doit être clair pour tous que les différences individuelles pèsent plus que le « caractère national ».

Par ailleurs, cette vision est teintée par le colonialisme. Les nations européennes pensaient naturellement qu'elles apportaient au monde les bienfaits de l'ordre et de la civilisation, du droit et de la loi.

Les Britanniques pensent que c'est le « fardeau de l'homme blanc » que de dominer le monde de manière bienfaisante. Concernant les Indiens, il est certain qu'ils disposent de la capacité intellectuelle pour prendre en main leur destin. Comparée à beaucoup de cultures plus primitives asservies par l'Empire, la culture indienne a parcouru un long chemin et de nombreux Indiens s'avèrent extrêmement doués dans l'apprentissage de la langue des occupants et de leur éducation occidentale.

C'est en fait l'aptitude morale qui leur manque et surtout la volonté. L'Indien de base (on pense généralement à la majorité hindoue) est peu fiable, malhonnête et avare, mais il supporte stoïquement la douleur (et probablement l'arrogance anglaise) et a un sens profond de la famille. Il est sévère avec lui-même et prêt à se flageller, motivé par sa religion, mais c'est un être sensible à la sensualité et aux désirs charnels. Doté de propriétés intellectuelles et aux goûts artistiques raffinés, il montre une tendance à la pédanterie et à une certaine étroitesse d'esprit. Sa rêverie mystique côtoie un sens des affaires pragmatique. On attribue ces contradictions au mélange du noble Aryen, autrefois immigré (les Aryens apparaissent plus souvent dans les théories raciales) avec les autochtones moins nobles, les Adivasis.

Les coutumes religieuses font le reste pour paralyser le peuple. Toutes ces constatations trouvent leur origine dans ce régime de castes, mais le végétarisme hindouiste expliquant le long asservissement par les musulmans relève plus des habitudes alimentaires de l'observateur que de la vérité scientifique.

En général, les frontières culturelles en Inde se trouvent plus dans les différences religieuses qu'ethniques. Les musulmans en Inde sont simplement plus énergiques, plus forts et plus courageux, raison suffisante pour expliquer pourquoi le cinquième de la population a pu contrôler si longtemps la majorité.

« L'Indien typique »

Les groupes ethniques en Inde sont constitués d'un mélange d'Adivasis (aborigènes), d'Aryen, de Huns, de Parthes, de Perses, de Mongols et d'autres encore. Ainsi, l'apparence de ces groupes varie grandement. Ils ont tous en commun leurs cheveux et leurs yeux sombres, mais la couleur de leur peau affiche toute une palette de bruns. Dans le nord et au Pakistan, elle n'est pas plus sombre que celle d'un Européen du sud, et elle est presque noire dans le sud de l'Inde.

Les différences sont plus significatives dans l'habillement. Les costumes sont traditionnels et ne suivent aucune mode, bien que les habits européens aient fait leur entrée, particulièrement chez les hommes des classes supérieures.

Les Hindous portent des habits qui reflètent leur position sociale. Les pauvres des castes inférieures n'ont souvent rien de plus qu'un pagne pour se vêtir. Habituellement, les gens portent des vêtements variés : un petit turban ou un bonnet, un pantalon bouffant ou une veste à col haut. Les pantalons bouffants ne descendent pas jusqu'aux pieds, couverts par des poulaines.

Les femmes portent traditionnellement une veste serrée courte et sans manches, qui arrive juste en dessous de la poitrine ainsi qu'un sari, grand morceau de tissu enroulé autour du corps et de la tête.

Les vêtements sont souvent très colorés, et les robes dédiées aux occasions festives, telles que les mariages, sont magnifiques. Les femmes portent beaucoup de bijoux, souvent tous ceux qu'elles possèdent. Ils n'ont pas qu'une utilité décorative, en particulier chez les plus pauvres, où les bijoux en or des femmes représentent les économies de la famille.

Langues

Le thème des langues est vraiment intéressant, car les grandes religions ont eu un effet unificateur sur les frontières ethniques. On connaît plus de 600 groupes ethniques ou tribus. Le décompte des langues au début du XXe siècle fit naître un ouvrage en 13 volumes, le *Linguistic Survey of India* (Calcutta 1903-1927) dans lequel 179 langues et 544 dialectes sont répertoriés. Environ 30 d'entre elles sont parlées par de grandes communautés et sont les langues officielles dans les parties respectives du pays (bengali, tamoul ou marathi).

Le Gardien doit surtout se souvenir de deux choses :

- Pour les besoins du jeu, l'« indien » en tant que langue signifie l'hindi ou l'urdu qui sont en fait une seule et même langue. L'hindi est une langue indo-germanique liée au sanskrit, à qui beaucoup de mots sont empruntés. On retrouve également une écriture commune avec le sanskrit, une très vieille langue peu utilisée au quotidien, mais qui reste importante. Comme le latin, beaucoup de textes classiques sont rédigés en sanskrit et il sert pendant les cérémonies religieuses. L'urdu est le résultat du mélange des conquérants islamiques avec la culture indienne. Cette langue qui contient beaucoup plus de mots empruntés à l'arabe et au persan s'écrit avec les caractères arabes.

Ceux qui parlent ces langues se comprennent sans problème, car la distinction est plutôt d'ordre ethnicoreligieux, à savoir si l'on se sent plutôt d'origine hindoue-indienne ou musulmane-persane.

- Sauf dans des cas tout à fait exceptionnels, les joueurs auront besoin d'un traducteur s'ils veulent communiquer avec les habitants. Peu importe la langue, cela n'a pas d'importance pour le jeu.

Noms typiques

Les différentes cultures indiennes ont aussi, en partie à cause de leurs différentes langues, des traditions différentes concernant les noms. Décrire ici ces différences n'est pas nécessaire pour le jeu. Les noms suivants doivent permettre au Gardien de disposer d'une liste suffisamment authentique pour le scénario. La plupart des joueurs ne percevront pas les subtiles différences régionales, et dans le cas contraire, on les invitera à une certaine indulgence.

Le Gardien retrouvera de nombreux noms musulmans connus, en raison de l'importance de leur population. Les noms hindous ont souvent une signification religieuse et les noms des dieux sont fréquemment donnés. Les noms de famille des Hindous étant liés à leur caste, les fiancés portent souvent déjà le même nom avant le mariage. Puisque les noms des sikhs sont le plus souvent neutres, les hommes portent le complément Singh et les femmes Kaur.

Prénoms masculins :

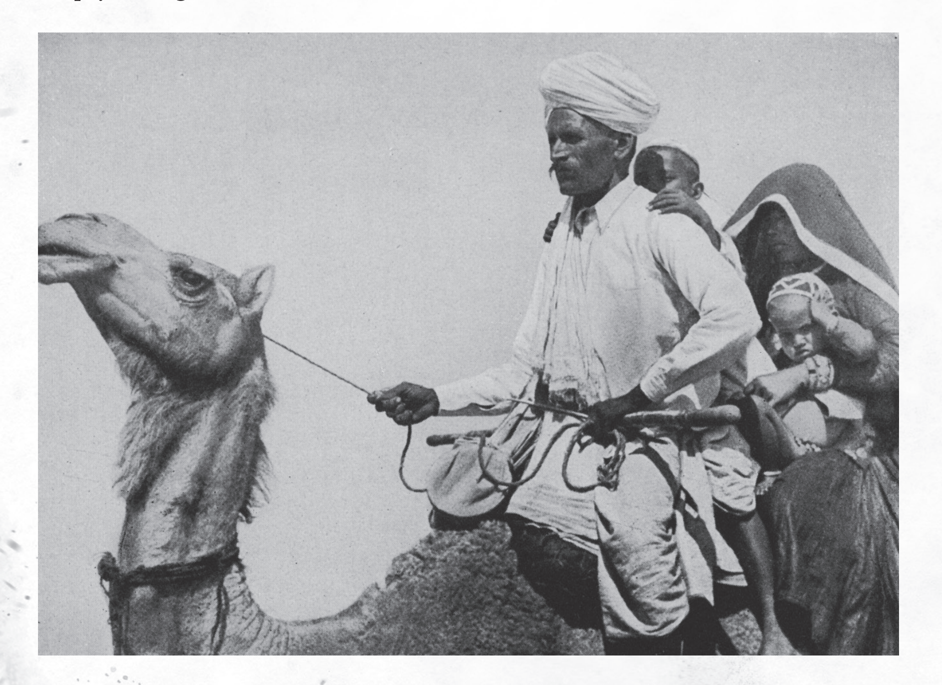
Abdul, Abhinava, Ahmed, Balu, Bharat, Chandan, Damodar, Dipesh, Ganesh, Gautam, Gopal, Harinder, Harish, Indra, Jay, Jitendra, Karim, Krishna, Kumal, Lakshmi, Mitesh, Murali, Nataraj, Pradeep, Pradesh, Raj, Rama, Rashid, Sachdev, Shantanu, Sriram, Tarun, Umashankar, Vikram, Vimal.

Prénoms féminins :

Aadarshini, Alaka, Bageshri, Banhishikha, Chakori, Chitrangada, Deepaprabha, Dwipavati, Ekaparana, Fatma, Gitanjali, Gunwanti, Harinakshi, Hena, Indrakshi, Ishwari, Janaki, Kananbala, Krishnakali, Lakshmi, Lalitamohana, Meenakshi, Meghamala, Mirium, Nadira, Noorjehan, Ojaswini, Padma, Raakhi, Ranjita, Sharanjit, Simbala, Tanmaya, Tuhin, Udaya, Usri, Veebha, Venya, Yaksha, Yasmine.

Noms de famille :

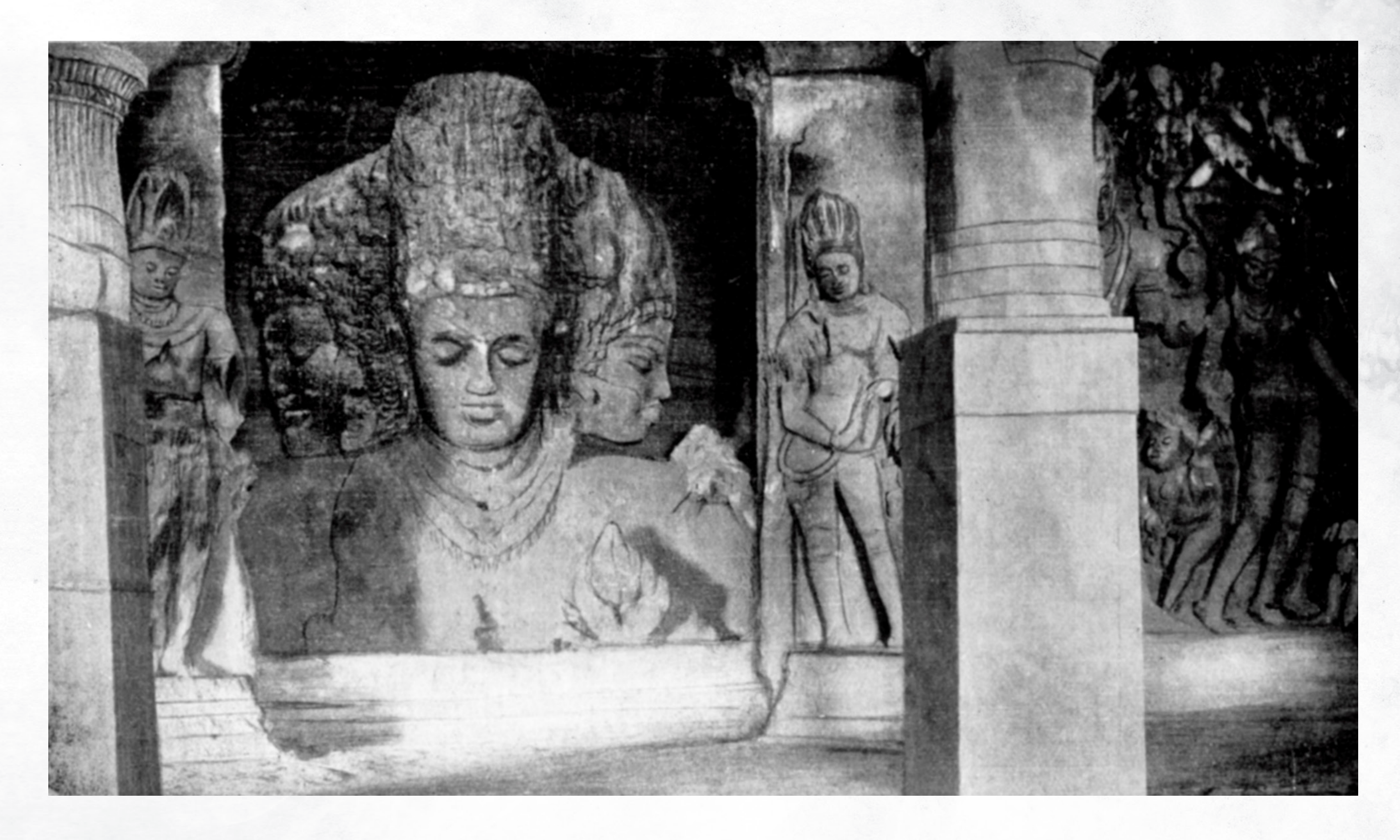
Agarwal, Ananad, Aroras, Chandra, Das, Desai, Deshpande, Divari, Ghandi, Ghotam, Goyal, Gupta, Khan, Khanna, Lal, Mistry, Patel, Rehal, Sharma, Taneja, Verma.



Les religions en Inde

« La religion est l'alpha et l'oméga, la religion domine la politique, l'art, la vie de famille, les habitudes alimentaires. La religion est la ligne de conduite de la naissance à la mort, que l'Indien soit hindou, musulman ou qu'il appartienne à n'importe quelle autre confession. »

H. Manzooruddin Ahmad, *Une Inde mystérieuse ?* (1937)



Dans les années 1920, environ 68 % de la population indienne se reconnaît dans l'hindouisme, considération surprenante, car, à plusieurs reprises dans l'histoire du pays, d'autres religions furent érigées en religion d'État, comme le bouddhisme ou l'islam que les empereurs moghols introduisirent. Les musulmans représentent en moyenne 22 %, ce qui confère à l'islam une place significative au sein du pays. Le reste de la population fait partie d'autres religions et sectes, parmi lesquelles les sikhs, les chrétiens, les jaïns, les parsis et même, dans les régions reculées, des animistes « primitifs », qui vénèrent les esprits de la nature et pratiquent le culte des ancêtres.

La ténacité avec laquelle l'hindouisme a résisté à toutes les tentatives de conversion jusqu'à nos jours s'explique par l'entrelacement étroit de l'ordre social et de la religion. Le régime des castes est ainsi justifié par la religion, et derrière cette division de la population indienne se cachent une philosophie de vie et une pensée religieuse profondément enracinées. Par conséquent, l'ordre social existant n'est compatible qu'avec une seule et unique religion : l'hindouisme.

Dans la mesure où elle est très peu connue de la plupart des Européens, et surtout, parce qu'elle présente le plus gros potentiel d'inspiration pour Le Mythe de Cthulhu en Inde, l'accent a été mis sur cette religion.

L'hindouisme

La première impression de l'hindouisme est troublante (la deuxième également d'ailleurs), car le nombre de dieux, de déesses, de leurs avatars, d'enfants de dieux, de démons et d'esprits vénérés (ou redoutés) est immense. Même les domaines de compétences des dieux et leur place au sein de la hiérarchie divine dépendent de la région et même des individus. Le problème réside dans l'illusion que la notion simple d'hindouisme renfermerait une croyance clairement définie. Loin de là ! Mais il est vrai que l'on trouve, de la même manière, tout un éventail de courants différents dans le christianisme. L'hindouisme est un terme général désignant des groupes de religions analogues. Du reste, les hindous eux-mêmes n'en sont pas à l'origine. La notion proviendrait des Arabes qui l'auraient employée pour désigner toutes les personnes qui, par rapport à eux, vivaient de l'autre côté de l'Indus. Ce n'est que plus tard que l'on en tira un terme exprimant une appartenance religieuse. Cette perspective explique la grande diversité de l'hindouisme : on a, dès l'origine, mis dans le même sac toutes les tendances religieuses qui s'étalaient sur plusieurs millions de kilomètres carrés. Les hindous nomment leur religion « Santana Dharma », ce qui signifie quelque chose comme « l'ordre éternel ». Il existe des points communs fondamentaux que beaucoup de traditions et philosophies hindouistes différentes partagent. L'un d'eux est la croyance en Brahma, l'Âme universelle, l'Esprit cosmique suprême omniprésent et source de tout être. La manifestation du divin dans le monde peut prendre différentes formes. Tous les dieux trouvent ainsi leur origine en Brahma et sont, par là même, une expression, une facette de ce principe cosmique.

D'autres points communs de tous les courants hindouistes :

- Dharma, la loi qui régit l'univers et que l'Homme doit, par ses actes, mettre en place dans le monde.
- Le cycle des renaissances : chaque âme se voit contrainte d'endurer un nombre infini de renaissances et de morts.
- Le karma est la croyance selon laquelle chaque acte a une répercussion sur la vie future. De bonnes actions et le respect des devoirs religieux améliorent le karma, rapprochent les Hommes du divin et leur permettent une réincarnation à un niveau supérieur (par exemple, dans une caste plus élevée).
- Moksha, l'apprentissage de la libération : tout karma, bon comme mauvais, est le combustible qui maintient en marche le cycle des renaissances. Seul celui qui parvient à se libérer de son karma peut lui échapper et ne faire qu'un avec Brahma. Il existe plusieurs façons de se libérer de son karma : l'amour divin, l'accomplissement d'actes désintéressés, l'intériorisation du savoir sacré, la méditation, l'ascèse ou la grâce divine.



Ganesh ou Chaugnar Faugn ?

Les trois divinités les plus importantes forment une trinité (Trimurti) complémentaire reflétant tous les aspects de l'Âme universelle : **Brahma** le créateur, **Vishnou** le protecteur et **Shiva** le destructeur. Cependant, Brahma n'est plus beaucoup vénéré et seuls quelques temples lui sont dédiés. Son épouse Lakshmi, déesse de la fortune et de la beauté, est en revanche l'une des plus populaires du panthéon hindou. Dans la vie de la plupart des croyants, Shiva ou Vishnou sont prédominants. Chaque divinité se présente d'ordinaire sous la forme d'un trio complété par son épouse (son principe féminin) et sa monture (Vahana). Par exemple, l'épouse de Shiva est Parvati et chevauche le taureau Nandi. Il faut encore y ajouter leurs fils, Skanda et Ganesh, à tête d'éléphant, pour que la famille sainte soit complète.

Plusieurs symboles sont d'ordinaire associés à chaque divinité. Dans le cas de Shiva, l'un d'entre eux est le linga ou lingam, à la forme de colonne, car, selon la légende, Shiva sortit d'une immense colonne de feu. On trouve des linga dans tous les lieux où Shiva est vénéré, et réciproquement, des formations rocheuses naturelles en forme de colonne sont souvent devenues des lieux de pèlerinage. Les personnes ne pratiquant pas l'hindouisme sont déconcertées, car le linga incarne également le principe masculin en raison de sa forme phallique. L'union divine de Shiva et de son épouse Parvati est symboliquement représentée par un linga entouré d'un anneau (yoni, le principe féminin). Les chrétiens de cette époque, en particulier les colonisateurs, considèrent le culte intensif de Shiva au moyen du linga-yoni comme une obscénité intolérable en raison de son caractère ostensiblement sexuel.

Un dieu peut s'incarner sous divers aspects, mais portera dans ce cas des noms différents et sera représenté différemment. Parvati est la déesse-mère, qui peut également incarner l'aspect destructeur, lorsqu'elle chasse les démons ; elle devient alors Kali ou Durga. Les dieux indiens peuvent aussi se manifester sur terre sous les traits d'un personnage de leur choix. Vishnou est ainsi censé envoyer son avatar sur Terre si l'ordre du monde (Dharma) devait être menacé.

Les dieux hindous apprécient les sacrifices et peuvent, une fois favorablement disposés, accorder une faveur aux fidèles. La plupart des dieux se réjouissent de fleurs, de ghee (beurre clarifié) et d'autres offrandes similaires, mais, pour apaiser la courroucée Kali ou la belliqueuse Durga, des chèvres sont, aujourd'hui encore, sacrifiées dans leurs temples. Des humains auraient également perdu la vie dans les temples de ces déesses, avant que les Britanniques n'interdisent cette pratique.

Pour ceux dont la tête ne tourne pas encore, voici des détails supplémentaires. L'hindouisme est une religion tolérante, à laquelle de nombreuses autres religions se sont incorporées au fil des millénaires, apportant leurs divinités. Nombre d'entre elles sont aujourd'hui vénérées sous les traits des dieux hindouistes majeurs, certaines sont complètement tombées dans l'oubli, d'autres jouent encore un rôle essentiel à l'échelle locale. Outre les divinités locales, parfois vénérées dans un seul village à l'écart de toute civilisation, des éléments naturels comme les arbres, les fleuves, les rochers, etc. peuvent aussi faire l'objet d'un culte. Même certains animaux sont sacrés pour les hindous. Qui ne connaît pas les images de vaches sacrées qui marchent librement dans les rues d'une métropole indienne ? Tuer une vache est l'un des pires crimes, un déicide qui souille l'âme de l'hindou pour toujours. D'où vient cette relation étroite avec ce ruminant ? Les historiens la justifient par l'importance énorme que les vaches ont dans une société reposant sur l'agriculture. Un député indien déclara dans les années 1920 : « Appelez cela une idée reçue, appelez cela un sentiment aveugle, appelez cela le comble de la religiosité, mais c'est un fait indubitable que rien, dans l'âme d'un hindou, n'est plus profondément ancré que le caractère sacré de la vache. » Dans les rites hindouistes les cinq produits bénis de la vache sont irremplaçables : le lait, le yaourt, le ghee, l'urine et le fumier. Le Pancagavya, mélange de ces cinq produits, est par exemple utilisé comme encens pour la purification spirituelle et comme médicament.

La vénération des serpents est un point bien plus intéressant dans le cadre du jeu. Ils sont considérés comme un symbole de fertilité et de vie, mais peuvent aussi symboliser l'âme des ancêtres. Pour cette raison, il n'est pas rare qu'un Hindou dépose des offrandes devant la cachette d'un serpent. Un culte est de même rendu aux Nagas, êtres mythiques mi-hommes mi-serpents dotés de pouvoirs magiques. Ils sont considérés comme les gardiens des passages, des seuils et des portes. Un Gardien averti se demandera sûrement comment le peuple serpent a réussi à obtenir une si bonne image en Inde au cours des siècles. À moins que leur influence dans ces contrées soit encore si forte aujourd'hui qu'ils peuvent manipuler à dessein le sentiment populaire. Quels buts secrets peuvent-ils bien poursuivre ? Le connaisseur du panthéon de Cthulhu associe le « Gardien de la Porte » à Yog-Sothoth. Se pourrait-il que ces hommes-serpents locaux se soient détournés de Yig ?

Danseurs masqués à Darjeeling.



Petit aperçu des divinités et des figures mythologiques indiennes (très incomplet)

1) Devas (divinités bienveillantes)

Brahma : faisant partie de la trinité divine (Trimurti), il personnifie l'aspect de la création, son épouse est Sarasvati, et son animal est une oie qui peut le transporter à la vitesse de la pensée n'importe où dans l'univers.

Durga : elle monte un tigre et incarne la force féminine originelle de l'univers (Shakti). Selon la mythologie hindoue, elle est née de la colère des dieux face au comportement du démon-buffle, Mahisasura, qu'elle finit par tuer.

Ganesh : dieu à tête d'éléphant du savoir et de l'intelligence, protecteur des marchands, fils de Parvati et Shiva ; sa monture est une souris ou un rat. Seuls les initiés savent que l'aimable Ganesh est un masque du Grand Ancien Chaugnar Faugn.

Hanuman : dans la légende, le dieu-singe aide Rama (un avatar de Vishnou) à libérer son épouse Sita de l'emprise du roi-démon Ravana.

Indra : dieu de la guerre et roi des dieux à la période védique.

Kali : « La Noire » personnifie la colère de Durga et représente la mort, la destruction et le renouvellement. Peut-être une personnification de Shub-Niggurath.

Lakshmi : déesse de la fortune et de la beauté, donatrice de richesses, bien-être, harmonie et abondance, protectrice des plantes, épouse de Vishnou.

Shiva : le dieu « de bon augure », faisant partie de la trinité divine (Trimurti), il personnifie l'aspect de destruction. Pour ses disciples, il est le dieu suprême et personnifie tout, son épouse est Parvati, il monte le taureau Nandi.

Sarasvati : déesse de la sagesse et de l'art, l'une des déesses hindoues les plus populaires, épouse de Brahma, son animal est une oie, un cygne ou un paon.

Vishnou : faisant partie de la trinité divine (Trimurti), il personnifie l'aspect de conservation, son épouse est Lakshmi et il monte Garuda. Vishnou s'est déjà manifesté par neuf fois quand l'ordre du monde était en danger. Les plus connus de ces avatars sont Rama et Krishna.

Yama : dieu des morts et du temps, maître des enfers, juge des morts.

2) Asuras (démons)

Aghasura : démon géant en forme de serpent. Possible équivalent du Mythe : Yig.

Daitya : race de démons géants.

Danavas : autre race de démons, qui s'est opposée aux dieux, mais a été vaincue ; leur punition a été l'exil au plus profond de l'océan. Équivalent du Mythe : les profonds.

Mayasura : roi démon, brillant architecte et maître d'œuvre, qui a créé, entre autres, trois villes volantes invincibles. Possible équivalent du Mythe : Nyarlathotep.

Rakshasas : métamorphes avec des dons magiques, qui se nourrissent de chair humaine et boivent du sang.

Ravana : roi démon et puissant Rakshasa ; il est immortel et ne peut pas être tué par des êtres célestes.

Vritra : démon de la sécheresse personnifiée en forme de serpent ou de dragon, possible équivalent du Mythe : Cthulhu, Yig.

3) Autres figures mythiques

Garuda : monture de Vishnou, mélange d'aigle et d'humain, c'est l'ennemi mortel de tous les serpents et Nagas ; messager des dieux.

Nagas : créatures mi-serpent mi-humain aux pouvoirs magiques ; gardiens des passages, possible équivalent du Mythe : le peuple serpent.

Sesha : roi des Nagas.

4) Esprits

Bhuta : esprits qui apparaissent quand quelqu'un meurt de cause non naturelle ou quand les rites funéraires n'ont pas été conduits correctement ; ils peuvent être bienveillants ou malveillants. On les reconnaît à leurs vêtements blancs, leur voix nasale, leurs pieds vers l'arrière et au fait qu'ils ne touchent pas le sol (sacré).

Churel : esprits redoutés de femmes des classes inférieures mortes pendant la grossesse ou l'accouchement. Le plus souvent, ces esprits poursuivent leur famille. Leur répondre la nuit peut entraîner la mort.

Dund : cavalier sans tête (le Sleepy Hollow de l'Inde).

Pishacha : esprits carnassiers malveillants de criminels morts d'une cause non naturelle.

Vetala : roi des Bhutas, il vit dans les cimetières et prend à son gré possession des vivants et des cadavres qu'il ressuscite. Il peut provoquer des maladies.

À côté des dieux « bienveillants » (Devas), on trouve leurs opposés, les Asuras (« mauvais esprit, démon »), qualifiés d'« aînés des dieux » dans les anciennes traditions, qui peuvent changer d'apparence à volonté. Dans un contexte cthuloïde, ils peuvent éventuellement être interprétés comme des versions indiennes de certains Grands Anciens. Vritra, démon personnifiant la sécheresse, est par exemple représenté sous les traits d'un dragon ou d'un serpent et pourrait correspondre à Cthulhu ou bien au dieu des serpents Yig.

Les Rakshasas (« destructeurs ») forment une autre catégorie de mauvais esprits. Ils sont les rivaux des Hommes et les ennemis des dieux. Comme les Asuras, ils peuvent changer d'apparence et ainsi vivre parmi les Hommes sans se faire remarquer. Leurs griffes sont venimeuses et ils passent pour des illusionnistes et des magiciens habiles. Ils se nourrissent de chair humaine et boivent du sang, perturbent les rituels saints, profanent les tombes et terrorisent les Hommes. Les légendes divergent quant à l'origine des Rakshasas, mais certains croient qu'ils seraient la réincarnation d'humains particulièrement malveillants. Avec une perspective cthuloïde, il pourrait s'agir d'humains adorateurs des Grands Anciens qui auraient perdu toute humanité, tant spirituelle que physique, par une accumulation de la connaissance du Mythe et de connaissances magiques. Un Rakshasa pourrait être le fondateur et le chef d'un culte, qui, caché derrière la façade d'un temple hindouiste, rendrait hommage à un Grand Ancien.



Idole du Grand Ancien Gol-Goroth.

Un adorateur de serpents dépose des offrandes devant une cachette de serpent.

L'islam en Inde

Compte tenu du nombre de ses fidèles, ainsi que de son influence culturelle, l'islam est la religion étrangère la plus importante en Inde. En 1200 ans, l'islam s'est répandu sur tout le continent de manière pacifique et militaire pour devenir la religion dominante dans plusieurs régions. Il est surtout fortement représenté dans le nord-ouest de l'Inde, l'actuel Pakistan, ainsi qu'au Bengale oriental. Cependant, on trouve des minorités musulmanes partout en Inde. Le rapport entre les fidèles de religions si différentes (d'un côté le polythéisme avec une vénération d'idoles et de l'autre un monothéisme sans idoles) n'est pas sans tensions. Il est vrai que l'on trouve des exemples de coexistence harmonieuse et pacifique, mais les conflits qui mènent à des éruptions de violence ne sont pas rares non plus. Sur le plan politique, la lutte commune contre le gouvernement colonial britannique pour une Inde libre a uni les deux parties.

Pour enrichir le jeu, le Gardien peut faire rencontrer aux joueurs l'un des nombreux souverains musulmans (Nawab) qui règnent sur leur petit état indépendant comme les moghols d'autrefois.

Le sikhisme

Environ 1 % de la population indienne est sikh. La majorité vit dans le Pendjab, région où cette croyance religieuse a été fondée au XVe siècle par Guru Nanak. Les sikhs se différencient tant de l'hindouisme que de l'islam et considèrent leur religion comme autonome, bien que ces dernières l'aient influencée. Les particularités du sikhisme sont la croyance en un dieu créateur éternel et sans forme, le rejet des dogmes religieux, le rejet du système de castes et l'égalité avec la femme. Le but est de mener une vie vertueuse dans laquelle on applique la sagesse de la religion à la vie quotidienne. Les hommes sikhs pratiquants sont reconnaissables à leurs turbans habilement noués. Malgré les idées fondatrices pacifiques de la religion, il existe dans la conception sikh du monde une image de guerriers, prêts à recourir à la violence. Dès la fondation de leur religion, les sikhs ont toujours formé une minorité parfois fortement soumise au pouvoir en place. Les sikhs considéraient qu'ils avaient le devoir de se défendre contre l'intolérance religieuse et politique, par la force des armes si besoin. Ainsi, les sikhs ont longtemps entretenu leurs propres forces armées et sont toujours prêts à défendre leur religion contre des attaques, aussi bien religieuses que séculières. À travers les siècles, cela a permis aux sikhs d'acquérir une certaine expérience pratique de l'art du combat, raison pour laquelle beaucoup d'entre eux s'engagent dans une carrière militaire. Une rencontre avec un guerrier sikh pittoresque avec turban, poignard et pistolet enrichira certainement l'ambiance d'une campagne.

Le jaïnisme

Le jaïnisme est une autre religion qui puise ses racines dans le brahmanisme. Le principe fondamental du jaïnisme est la non-violence contre tout être animé. Les jaïns ne font que rarement de l'agriculture, car en labourant, ils pourraient nuire aux organismes vivants dans la terre. C'est pourquoi on trouve beaucoup de jaïns dans le commerce et dans le secteur bancaire. Le jaïnisme est intéressant pour le jeu, puisqu'il appartient possiblement aux religions les plus anciennes du monde encore pratiquées. Plusieurs historiens pensent que le jaïnisme reprend les croyances qui, autrefois, définissaient la vie religieuse de la culture de l'Indus (voir le paragraphe concernant Mohenjo Daro). En outre, les bibliothèques (et les écritures) les plus anciennes seraient aux mains des jaïns.

Les Parsis
Les Parsis (de Persan) sont une très petite minorité religieuse, mais significative. Dans les années 1920, environ 100 000 Parsis vivaient en Inde, dont une grande partie à Bombay. Comme ils adhèrent à la doctrine religieuse de Zarathoustra, ils sont entrés en conflit avec les musulmans dans leur terre natale, la Perse. Face au choix entre la mort, la conversion à l'islam et la fuite, une grande partie a émigré. Ces migrations ont connu plusieurs étapes, et actuellement, les Parsis ont trouvé une nouvelle patrie en Inde. Beaucoup de familles ont atteint une aisance considérable dont ils font bénéficier la communauté. Ils ont soutenu et facilité l'achat de nombreux équipements et bâtiments servant l'intérêt public. En employeurs et bienfaiteurs généreux, ils jouissent d'un grand prestige dans la société. Les touristes occidentaux connaissent surtout leurs rites funéraires particuliers. Le corps d'un défunt, considéré impur, ne doit pas être touché. Comme les éléments (feu, terre, air et eau) sont sacrés pour les Parsis, ils ne doivent en aucun cas être souillés par le contact avec des cadavres. Ainsi, les enterrements ou l'incinération ne peuvent pas être utilisés. Mais les ingénieux Parsis ont résolu le problème ; ils laissent aux charognards le soin de s'occuper des cadavres. Ainsi, le corps du défunt est partiellement transformé en animal. Dans la pratique, les croyants décédés sont placés dans ce que l'on appelle la « tour du silence », où les vautours s'occupent d'eux.
Pour le Gardien, tout cela est extrêmement propice à des spéculations sur d'autres rites obscurs et inconnus du monde extérieur, qui seraient éventuellement célébrés par les membres de cette communauté religieuse (pour d'autres suggestions concernant les « tours du silence », voir Bombay).

L'animisme et le chamanisme
L'Inde est grande et la civilisation est encore loin de s'infiltrer dans les régions reculées. Dans ces endroits inaccessibles, les habitants indigènes ont conservé leurs idées religieuses « primitives », possiblement mêlées avec des éléments d'autres religions. Les divinités locales, les esprits (de la nature) et les ancêtres sont vénérés. Les prêtres, les enchanteurs, les chamanes et les sorcières ont une grande influence sur le bien-être et le mode de vie des gens. Ici, le Gardien peut donner libre cours à son imagination fertile et inventer un culte épouvantable qui fera froid dans le dos, aussi bien des investigateurs que des joueurs.

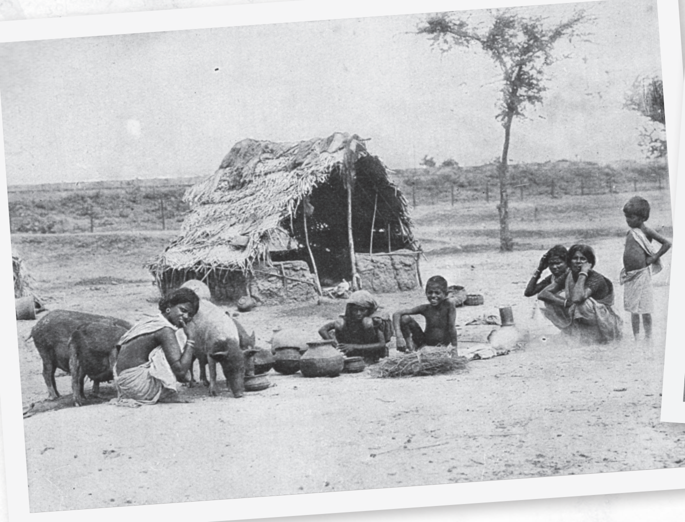


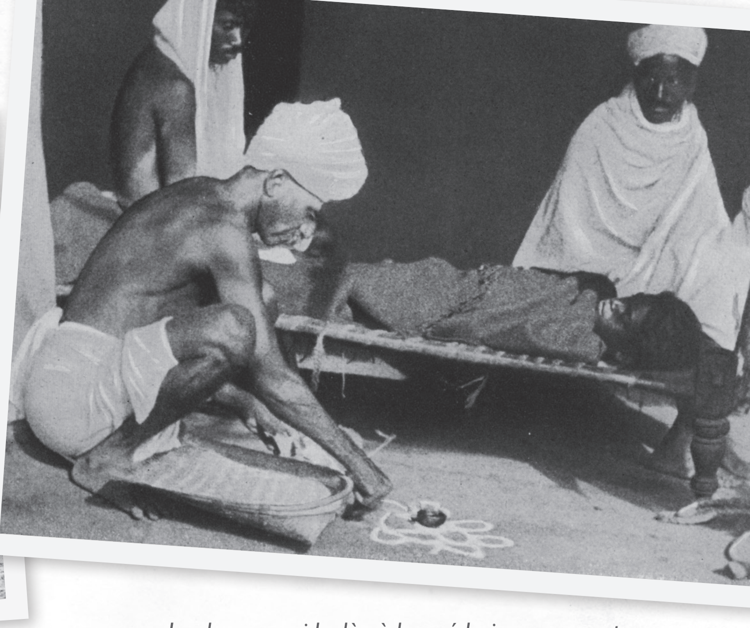
Vie quotidienne

« Dans ce gigantesque pays, il n'est que peu de choses, voire rien, qui soit applicable partout. Madras et Peshawar, Bombay et Calcutta, transférez les éléments de l'une de ces provinces sur l'autre et rien ne va plus. »
– Officier britannique inconnu, « *Mère Inde* » (1928)

Comme mentionné à plusieurs reprises, l'Inde est un pays de diversités et de contradictions. Les religions constituent un exemple de diversité ; elles se côtoient en majorité dans la paix, voire ont fusionné. Cette diversité, cette hétérogénéité de la société, génère forcément de nombreuses contradictions, comme le gouffre entre la culture indienne et européenne, facile à constater par les étrangers, ou encore l'écart extrêmement marqué entre les riches et les pauvres.
Par conséquent, il est presque impossible de décrire au Gardien une journée typique de ces différents groupes. Ceci est d'autant plus difficile que les aspects régionaux, culturels et religieux disposent d'une grande influence. Pour l'ambiance du jeu, les stéréotypes et clichés suffisent amplement. Les Européens vivant en Inde, et en particulier les Britanniques, tentent de satisfaire les exigences de confort et de mode de vie de leur pays d'origine. Cela se traduit dans la conception et le style des habitations, dans les installations sanitaires, l'habillement, la nourriture ainsi que dans les valeurs sentimentales culturelles telles que les journaux, le théâtre, l'opéra ou le golf. Bien sûr, il est impossible de copier parfaitement leur patrie sur tous les plans. Certaines choses sont impensables et des compromis pas forcément mauvais ont dû être faits. L'introduction des épices et plats indiens dans la cuisine britannique est par exemple considérée comme un enrichissement. En fonction du statut, de la fortune et des membres de la famille, le sahib s'entoure de serviteurs locaux plus ou moins nombreux. Les activités des hindous étant régies par le système de castes, il est bien plus aisé que prévu de trouver une main-d'œuvre adéquate. Les salaires ne sont pas très élevés, et les gens ne demandent qu'à travailler. La plus grande partie des coloniaux se considère comme supérieure en matière de culture et d'intellect, se voit comme garante de la civilisation et méprise donc les indigènes (sentiment plus ou moins marqué selon les personnes). Ils refusent par leur arrogance cette culture étrangère et ne font que rarement l'effort de la comprendre. Les « autochtones » sont considérés comme des personnes perfides et sournoises auxquelles il faut opposer fermeté et méfiance. Qui sème le vent récolte la tempête : les habitants leur rendent la pareille en les méprisant. Néanmoins, les Européens ouverts et respectueux des Indiens et de leur culture reçoivent un accueil très chaleureux et bienveillant.

Famille d'agriculteurs en zone rurale





Le chamane aide, là où les médecins manquent.

La situation de la population locale est extrêmement diverse entre les très riches et les très pauvres. L'appartenance à une caste n'est pas un indicateur fiable de la situation financière de la famille. Il existe des brahmanes pauvres et des membres d'autres castes qui se sont enrichis. Les riches habitent plutôt en ville, où ils exercent les métiers de commerçant, artisan ou haut fonctionnaire. L'industrialisation croissante du pays a créé des emplois supplémentaires dans les usines des villes et près des mines. Le salaire et les conditions de travail sont les mêmes que dans le reste du monde : un paiement tout juste suffisant pour vivre contre un travail physique harassant. Dans le même temps, on trouve dans les quartiers les plus pauvres des villes, des personnes qui ne possèdent rien de plus que les haillons qu'ils portent sur eux et tout au plus un toit sur la tête. Ils vivent plutôt mal que bien de petits boulots, de mendicité ou de petits vols. Leur vie est désespérante et sans perspective, car le système de castes les empêche d'exercer des activités plus nobles. Environ deux tiers des Indiens vivent de l'agriculture et de l'élevage dans les petits villages ruraux. Loin des villes, ils vivent comme vivaient leurs ancêtres il y a des centaines d'années ; la vie est simple et misérable.

Les gens vivent dans de petites maisons faites de briques en terre cuite ou dans des huttes aux murs en pisé couverts de paille ou de feuilles de cannes à sucre. À travers l'entrée basse et sans porte, on peut voir une pièce unique sommairement éclairée par un trou faisant office de fenêtre. L'aménagement spartiate est rapidement énuméré : un lit, un panier, une cruche de terre pour l'eau potable, un bol en bois ou en laiton pour manger et un soc primitif au mur. Un feu couve dans le foyer et dégage une fumée âcre dans toute la pièce. Par manque de bois, les bouses de vache sèches servent de combustible. Une alimentation peu variée et en faible quantité, ainsi que diverses maladies affaiblissent, défigurent et estropient les gens, ce qui noircit un tableau déjà peu reluisant. Si les intempéries, les insectes ou la sécheresse détruisent la récolte, le village entier est menacé par la famine, car il n'y a ni provisions ni réserves. À la fin du XIX[e] siècle, de tels épisodes ont tué 100 millions de personnes ! Dans les années 1920, la famine est encore redoutée, et malgré les précautions du gouvernement, au moins une région par an est touchée par ce fléau. Il n'est pas étonnant que les communautés reculées qui ne peuvent pas compter sur l'aide de l'État se tournent vers des dieux sombres et leur offrent des personnes qu'ils aiment (ou les étrangers imprudents) dans l'espoir de sauver les autres.

Les traitements médicaux n'atteignent pas non plus ces zones, et, même si c'était le cas, leurs habitants ne pourraient pas se payer les services d'un médecin. En cas de maladie, ils ont recours à un mélange de superstition et de remèdes naturels. Les produits domestiques utilisés pour tout ou presque sont les cinq produits de la vache. Une application de bouse de vache est par exemple prescrite pour diverses maladies. Dans certains endroits, l'assistance d'un chamane est requise ; il tente alors d'expulser la maladie avec des formules magiques et autres artéfacts étranges tels que des pattes de tigre, des crânes de singes ou des peaux de serpent.

Parfois, des chamanes trop talentueux découvrent des choses que les humains ne devraient pas apprendre. Les vérités ainsi révélées et le pouvoir qu'elles lui confèrent lui coûtent tôt ou tard sa raison. À la fin, le village, voire la région tout entière, tremble devant les pratiques et les humeurs de cet artiste de l'ombre qu'il est devenu. Despote fou, il tyrannise les gens jusqu'à ce que quelqu'un ose y mettre un terme.

Une vie des mille et une nuits à la cour des princes indiens

« Le faste des cours princières dépasse souvent de loin les imaginations les plus débordantes. »

– H. Manzooruddin Ahmad, *Une Inde mystérieuse ?* (1937)

Plus d'un tiers de la superficie de l'Inde est dirigé par des princes indépendants et autonomes. Ils sont certes soumis au vice-roi et n'ont pas le droit d'entretenir des relations diplomatiques entre eux ou avec les puissances étrangères, mais ils disposent tout de même du pouvoir de vie et de mort sur 85 millions de sujets. Le nombre de princes s'élève à 562, mais seuls les 119 plus puissants sont reçus en grande pompe lors des réceptions officielles. Le titre le plus élevé des princes est **nawab** pour les musulmans, excepté le nizam de l'Hyderabad, et **maharadja** pour les Hindous. Le **nizam** de l'Hyderabad règne sur le plus grand État princier de l'Inde. Avant la Seconde Guerre mondiale, Sir Osman Ali Khan Asaf Jah VII était considéré comme l'homme le plus riche du monde, tandis que les habitants de son État comptaient parmi les plus pauvres et les moins formés. Il régna avec le titre de nizam jusqu'à sa destitution en 1948.

Puisque les princes étaient les seuls à décider de l'étendue des impôts et de leur utilisation, bon nombre d'entre eux amassèrent une somme considérable, génération après génération. Des châteaux féeriques furent construits, des montagnes de pierres et de métal précieux entassés, des Rolls Royce et autres véhicules de luxe sont commandés à l'Occident, des pur-sang sont achetés pour les courses, des milliers de serviteurs sont engagés et les harems sont agrandis en permanence et gérés selon l'humeur du jour. Puisque de nombreux princes régionaux roulent sur l'or et s'ennuient, car ils ne sont pas débordés de travail et se soucient en général fort peu de leurs sujets, ils dépensent beaucoup d'énergie à trouver des idées créatives pour dépenser leur argent (par exemple, un prince fit couler des canons en or pur et un autre fit faire un cadre de lit en pierres précieuses, or et argent). Une autre preuve de leur excentricité est l'achat d'une voiture dorée en forme de cygne fabriquée en Europe. Les voyages autour du monde sont également appréciés. Le souverain et son entourage ont alors besoin de la moitié d'un paquebot, s'ils s'y limitent, afin d'emporter le strict nécessaire pour leurs besoins quotidiens. Il leur faut bien les deux cents domestiques les plus importants, douze Rolls Royce, des barils d'eau sacrée du Gange, des orgues, un piano et des grandes caisses de terre indienne indispensable pour leurs prières journalières.
Un autre passe-temps consiste à inviter des personnes importantes, influentes ou tout simplement intéressantes pour se divertir et converser. Les investigateurs peuvent espérer obtenir une audience auprès du souverain en fonction de leur réputation, métier ou loisir. La prise de contact peut se faire via une personnalité reconnue comme un haut fonctionnaire du gouvernement. En général, l'hôte tente d'impressionner ses visiteurs par tous les moyens ; des beautés indiennes à couper le souffle dansent, des banquets opulents ravissent les palais les plus exigeants, des combats d'animaux sont organisés pour des poussées d'adrénaline garanties et les festivités se terminent par un énorme feu d'artifice qui éclaire le palais comme dans les contes des 1001 nuits. La passion de faire étalage de leurs trésors sera certainement la raison principale qui motivera les investigateurs. Ils peuvent s'intéresser à une collection de statues (supposées) de l'Inde primitive représentant au premier abord des divinités du panthéon hindouiste, mais qui pourraient provoquer de graves dégâts si elles venaient à tomber entre des mains mal intentionnées. Peut-être les investigateurs souhaitent-ils voir la bibliothèque unique et jalousement gardée de Nalwadi Krishna Raja Wadiyar IV, maharadja de Maissur et deuxième prince le plus puissant (et riche) de l'Inde ? Lui et ses ancêtres ont rassemblé de vieux manuscrits indiens ; mais contrairement au nizam de l'Hyderabad, le maharadja est un défenseur de la pensée moderne et promoteur de l'économie, des sciences et de l'art. Il connaît par conséquent la signification et la dangerosité de certains écrits et les protège. Celui qui souhaite voir sa bibliothèque doit disposer d'arguments convaincants au risque de le voir tout bonnement nier son existence.

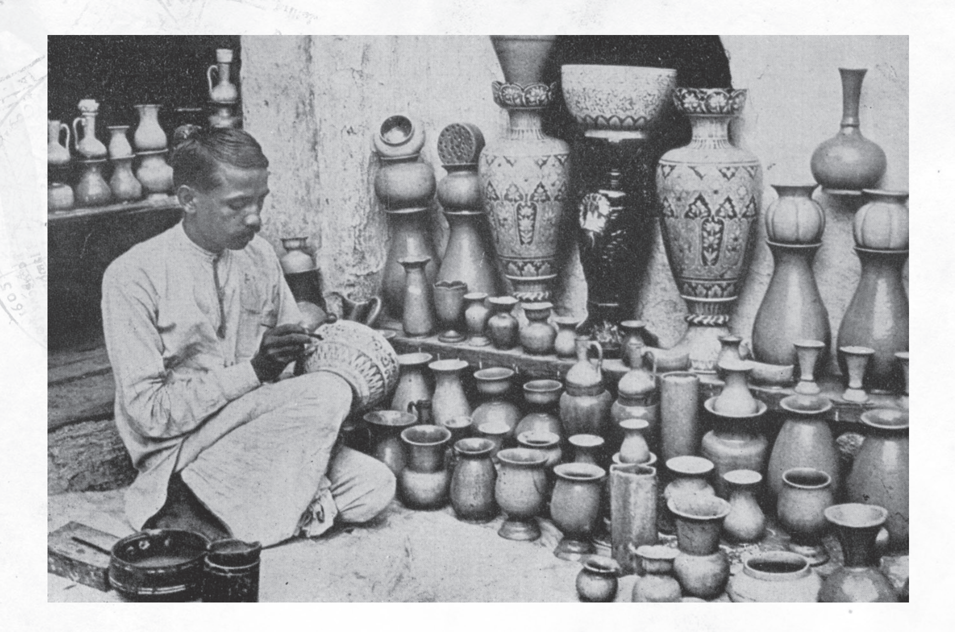
Un conte de fées tout en marbre



Le système de castes

« La caste d'un homme
est le signe extérieur
de l'histoire de son âme. »
– Katharine Mayo, *Mère Inde* (1928)

Rien ne caractérise plus la société indienne que son système de castes. En tout, il y a quatre castes (Varna) qui se divisent chacune en d'innombrables sous-castes (Jati). Les castes supérieures sont les **Brahmanes** (prêtres), les **Kshatriyas** (guerriers, princes), les **Vaishyas** (commerçants, propriétaires de terres) et les **Shudras** (artisans, travailleurs journaliers). Une théorie part du principe que les castes ont été introduites à l'origine par les conquérants indo-aryens, pour renforcer leur position de pouvoir et empêcher un mélange des groupes ethniques. Cependant, ce système est légitimé par la religion ; en effet notre mode de vie détermine la caste de notre prochaine vie, en fonction du bon et du mauvais karma. L'appartenance aux castes est donc la conséquence de notre attitude dans une vie antérieure. Chaque hindou est soucieux d'échapper au cycle de réincarnation en suivant le Dharma ou au moins de se réincarner dans une caste plus élevée.
L'appartenance à un Jati détermine le métier que l'on peut exercer et la personne que l'on peut épouser. Dans les années 1920, les frontières des castes sont insurmontables. Pour le gouvernement colonial britannique, il est difficile de trouver un point de départ permettant d'améliorer le cruel destin de la plus basse caste et des Intouchables, encore plus bas que les Shudras. Ces Intouchables, ou Parias, gagnent leur vie en exerçant des activités professionnelles considérées comme extrêmement impures par les hindous, comme incinérateurs funéraire, sages-femmes ou blanchisseurs.
Un contact, voire la simple proximité d'un Intouchable, suffit pour qu'un Brahmane se sente souillé et doive organiser une cérémonie de purification dans les plus brefs délais. Si l'ombre d'un Intouchable passe sur de la nourriture, elle n'est alors plus consommable pour les hindous de castes plus élevées. Bon nombre d'Intouchables tentent d'améliorer leur situation en se convertissant au christianisme ou à l'islam. Du point de vue des hindous, cette conversion



n'améliore pas leur situation ; les chrétiens et les musulmans sont également hors-castes et non-croyants. D'autres cultes, qui vénèrent par exemple un Grand Ancien, recrutent également de nouveaux membres dans cette catégorie de la population, car ils sont prêts à tout et n'ont plus rien à perdre.

La place de la femme

« Notre idéal de féminité est le suivant : que nos femmes considèrent leur époux comme leur Dieu sur Terre. » (député brahmane)

– Katharine Mayo, *Mère Inde* (1928)

La société indienne est patriarcale au plus haut point. C'est pourquoi la femme est inférieure à l'homme dans la hiérarchie sociale et familiale. Comme mentionné précédemment, le degré de domination masculine dépend de la religion, du statut social et de la région concernée. Dans le nord de l'Inde par exemple, les femmes hindoues d'une certaine classe sociale doivent être entièrement voilées, comme leurs sœurs musulmanes, quand elles quittent leur maison. Dans le sud de l'Inde, on ne connaît pas de telles exigences vestimentaires. Avec l'arrivée des Britanniques, l'idée de l'égalité des sexes fait son entrée. Dans les villes dominées par les colonisateurs, les choses vont dans ce sens. Un exemple de leur succès est la première université indienne pour femmes à Bombay. En revanche, à la campagne, l'ancienne répartition des rôles est encore intacte : la femme est l'affectueuse domestique de son mari, qui doit s'atteler très tôt le matin aux travaux des champs, à l'étable ou à la maison jusqu'à tard le soir, et qui a des fils à mettre au monde. Son prestige croît uniquement si elle donne la vie à un ou plusieurs fils. Si ce sont des filles, cela signifie pour beaucoup de famille un grand malheur. En effet, pour marier son enfant, elle doit fournir une dot considérable qui dépasse souvent son revenu annuel. Beaucoup de familles sont par la suite complètement dépassées financièrement. De plus, la fille abandonne le foyer familial après son mariage pour vivre dans la famille de son mari, si bien que les parents ne profitent pas de « leur investissement ». En outre, dans beaucoup de courants religieux hindous les rituels pour les morts ne peuvent être effectués que par le fils aîné. En l'absence d'un fils, les âmes des parents ne trouvent peut-être pas le chemin de l'au-delà et retournent sur terre sous forme d'esprits vindicatifs pour torturer les vivants.

Souvent, peu après la naissance d'une fille, le nourrisson était abandonné et donné en pâture aux animaux sauvages ou même sacrifié à un dieu assoiffé de sang. Les Britanniques ont interdit ces pratiques, mais les statistiques parlent d'elles-mêmes. Dans beaucoup de régions d'Inde, le nombre d'hommes dépasse largement celui des femmes, ce qui est aussi vrai à la fin des années 1920. Pratiqué autrefois ouvertement, ce procédé se poursuit clandestinement.

Le sacrifice des veuves, appelées *Sati* (« bonne femme » en sanskrit), constitue une autre coutume terrible, autrefois répandue. Lors du décès de leur mari, de nombreuses communautés hindoues attendaient de leurs femmes qu'elles l'accompagnent sur le bûcher. Celles qui refusaient d'être brûlées vives étaient mises sous pression par la famille ou la communauté villageoise, et si cela ne suffisait pas, y étaient contraintes par la violence. Les hindous pensent que les femmes sont responsables de la mort de leur mari dans cette vie, à cause de leurs fautes dans leurs vies antérieures, en d'autres termes, un meurtre pour mauvais karma. Leur suicide dans les flammes les nettoie, elles et leur mari, de tous les pêchés qui entachent leur karma. Les jeunes filles indiennes étant souvent mariées très tôt, il arrivait parfois que leur brève vie (conjugale) soit finie avant qu'elles aient appris à marcher. Cette coutume répugnante



pour les Occidentaux a également été interdite par la loi du gouvernement colonial. Dans les années 1920, les sacrifices des veuves sont des cas isolés dans les régions les plus civilisées du pays. Elles sont toujours considérées comme des pécheresses ce qui les exclut des familles. Crâne rasé, habillées en haillons, elles reçoivent un maigre repas de la part de leur famille, accomplissent les travaux les plus dégradants, sont méprisées et ignorées.

Un nouveau mariage est impensable et subvenir à ses propres besoins est interdit aux femmes. Le gouvernement britannique essaye de résoudre le problème en mettant en place des centres de formation spéciaux pour les veuves, dans lesquels elles peuvent apprendre un métier (par exemple professeur). Cependant, pour la majorité des veuves, le reste de leur vie sera difficile à supporter et sans perspective. Il n'est donc pas étonnant qu'elles se livrent à la pratique de la magie noire, soit car c'est leur seule façon de survivre, soit pour se venger de l'humiliation de la société. Depuis des générations, ce dangereux savoir se transmet en secret chez les femmes. Le prix qu'elles paient pour leur indépendance est élevé, car cette connaissance n'est pas destinée à l'esprit humain et l'effet de la magie leur fait perdre toute humanité. Les magiciennes et les sorcières vivent dans la folie, littéralement en marge de la société, cachées dans des grottes, dans la jungle, dans des montagnes difficiles d'accès ou dans les quartiers pauvres des villes. Elles sont redoutées, mais d'une certaine façon respectées en raison de leur pouvoir et du savoir qu'elles possèdent. Certains villages cherchent à apaiser leurs sorcières par des offrandes.





Devadâsîs et Nautchgirls

Les hommes, européens particulièrement, étaient séduits par l'histoire des danses envoûtantes des Devadâsîs. Goethe leur a même consacré un poème *Le Dieu et la Bayadère.* En tant que danseuses du temple, leur service religieux consistait à danser pour leur époux, la divinité qu'elles vénéraient et à qui elles étaient mariées de façon formelle. Les souverains et autres hauts placés prenaient plaisir à observer les danses des Devadâsîs. Souvent, cela ne se limitait pas aux danses, la sexualité ayant une importance religieuse dans l'hindouisme. En tant que prêtresses et prostituées sacrées, les Devadâsîs profitaient de grands privilèges et d'une réputation de prestige. Cela changea quand les Européens arrivèrent avec leur conception de la morale chrétienne. Les Devadâsîs et leurs actes furent diabolisés, et, à partir de 1882, les campagnes d'information ruinèrent le fondement de leur existence. Les danses dans les temples furent dépouillées de tout élément érotique, mais conservées et présentées à un public averti comme patrimoine culturel de grande valeur. Quant aux dénommées Nautchgirls, ce sont des danseuses séculières, souvent très légèrement vêtues, qui dansent pour l'édification de leurs spectateurs. Dans les années 1920, il n'est pas inhabituel qu'un souverain ou haut fonctionnaire veuille faire plaisir à ses invités en proposant une démonstration de danse indienne.

Charmeurs de serpents, hommes saints et fakirs

« Leurs yeux noirs fanatiques sont profondément enfoncés dans leur orbite, ils sont vifs et perçants comme ceux des prédateurs. C'est comme si on voyait les flammes de la folie en sortir. »

– Hanns Heinz Ewers, *Indien und ich (l'Inde et moi)* (1923)

À peine le voyageur a-t-il quitté le pont du bateau à Bombay, Calcutta ou ailleurs, et posé le pied sur le sol indien, qu'ils sont là : les charmeurs de serpents, les musiciens et les fakirs qui attendent les nouveaux venus pour faire étalage de leur art. Ils espèrent obtenir quelques roupies des bourses bien remplies des sahibs. Ils attendent avec patience leur public devant les grands hôtels, dans les bazars animés ou à proximité des attractions touristiques. Ces hommes mystérieux avec leurs astuces époustouflantes sont aussi ce qui fait de l'Inde pour les Européens et les Américains un pays mythique, magique et incompréhensible. Ils observent avec admiration ces charmeurs de serpents à la peau sombre, qui, assis devant des paniers en osier, font danser le mortel cobra au son de leur flûte. Bon nombre de personnes leur attribuent des facultés magiques qui leur permettent de maîtriser et même de parler avec cet animal venimeux. Jamais un Indien n'oserait offenser ce roi des serpents et s'attirer ainsi ses foudres. En effet, on craint que le magicien n'ordonne



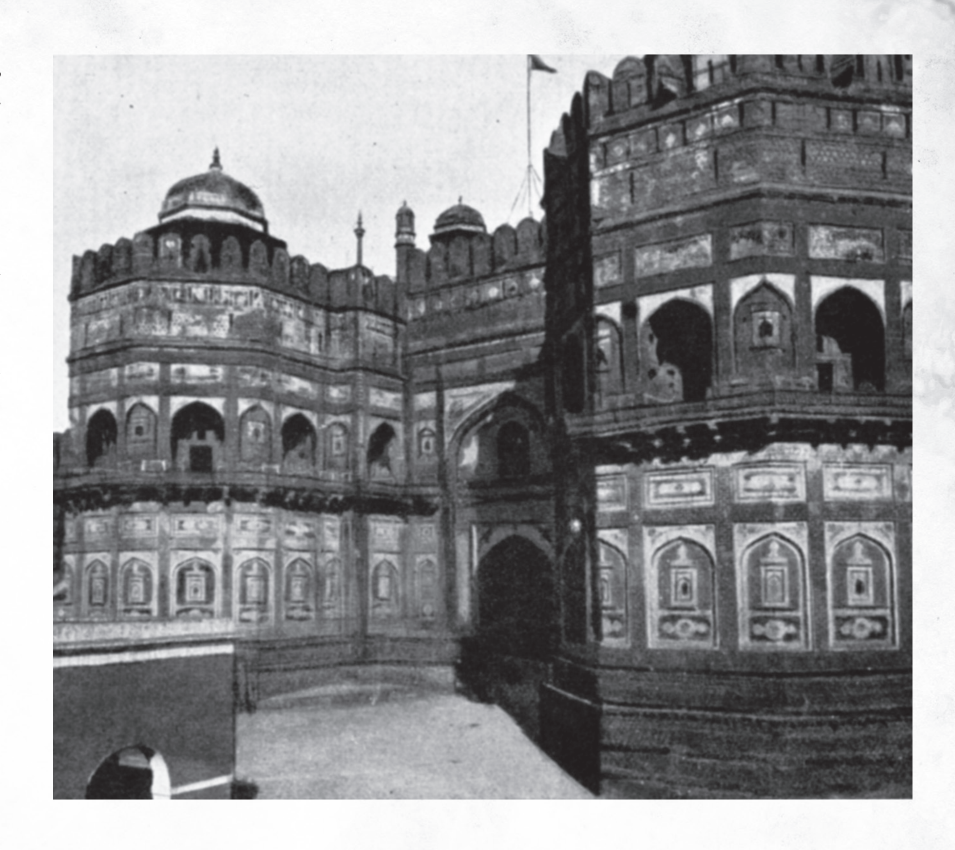
au serpent de poursuivre cet individu irrespectueux pour le mordre. La plupart des Britanniques prennent cela pour de la superstition, mais ils se trompent. La majorité des charmeurs de serpents sont de simples mendiants inoffensifs qui veillent à ne pas devenir la victime de l'animal qu'ils semblent maîtriser, mais ce n'est pas le cas de tous. Il existe un petit groupe, reconnaissable à certaines caractéristiques : une peau écailleuse par endroits, des membres particulièrement élastiques, une salive empoisonnée, etc. Ils pensent descendre des Nagas et peut-être y a-t-il un soupçon de vérité là-dedans. Ils se transmettent le savoir jalousement gardé de la magie du serpent. Souvent, ils vénèrent Yig, sous la forme de l'un des grands dieux Nagas de la mythologie indienne (par exemple Vasuki). Leur magie provient de quelques membres du peuple serpent, en général entourés d'un groupe de six à vingt personnes entièrement dévouées à leur cause. Ces progénitures humaines des Nagas les servent sans condition, sont leurs yeux, leurs oreilles, et parfois même leurs bras armés. Les groupes travaillent indépendamment les uns des autres et peuvent poursuivre des objectifs différents, voire opposés. Leur point commun, c'est leur effort pour restaurer la grandeur des hommes serpents avec l'humanité pour serviteurs.

Pour les Occidentaux, « fakirs » est un terme générique désignant ceux qui exécutent des choses apparemment surhumaines, ne semblant pas possibles sans utilisation de magie. À l'origine, ce nom arabe de fakir, tout comme le terme indien sadhu, désigne une personne qui dépasse les limites physiques et mentales par l'ascèse et s'approche ainsi du divin. Parmi les fakirs, on trouve également de simples mendiants, qui donnent l'illusion à leur public d'assister à une démonstration de magie grâce à quelques trucs et astuces. Le « tour de la corde » est un grand classique très gore dans sa version la plus draconienne : le magicien se met en scène avec un apprenti, il prend une corde des plus normales et la lance en l'air, mais la corde ne retombe pas comme on pourrait s'y attendre. Le jeune grimpe alors à la corde jusqu'à ne plus être visible. Ensuite, le fakir lance un couteau vers le ciel et on entend d'horribles cris. Au grand effarement des spectateurs, les membres sanguinolents du jeune tombent du ciel ainsi que le couteau maculé de sang. Impassible, le fakir nettoie la lame, rassemble les morceaux du corps, les met dans un sac, prononce une formule magique et à la stupéfaction de tous le garçon en sort sain et sauf en souriant. Comment est-ce possible ? On l'explique par la suggestion de masse du public, mais l'idée que l'on puisse tromper tant de personnes en même temps est dérangeante ; quelles horreurs pourraient être commises avec ce talent ?

Même les « vrais » fakirs, sadhu, yogis ou toute autre appellation qu'on leur donne, sont capables, grâce à un contrôle extrême de leur corps et de leur esprit, d'accomplir des choses incroyables. Certains peuvent marcher sur des charbons ardents sans se brûler, d'autres se font enterrer des jours durant sans séquelles quand d'autres encore supportent sans broncher les tortures physiques qu'ils s'infligent. Derrière tout cela, la croyance selon laquelle celui qui soumet son corps s'approche du divin est bien ancrée. Le yogi maîtrise des capacités particulières grâce auxquelles il peut influer sur sa personne et son environnement. Les lois de la nature ne s'appliquent plus, ni à son corps ni à son esprit, et il parvient à façonner la réalité selon ses envies. Selon une croyance également répandue, les dieux récompensent l'ascète pour ses efforts extraordinaires en lui fournissant des pouvoirs surhumains. Certains se font pendre à un arbre, s'aveuglent en regardant pendant des heures le soleil, se percent la langue au fer rouge, se tiennent pendant des semaines sur une jambe, serrent le poing pendant des années de sorte que leur main devient inutilisable, car leurs ongles l'ont transpercée, et bien d'autres prouesses effroyables. La stricte vie d'ascète et la négation



du corporel laissent des traces, parfois sous forme de mutilations. N'ayant que la peau sur les os, ils donnent parfois l'impression de squelettes ambulants aux cheveux en broussailles. Mais tous les hommes saints ne s'entraînent pas à l'ascèse pour leur maturité spirituelle et pour plaire aux dieux. Les sadhus par exemple sont très respectés et leur donner de l'argent ou de la nourriture est considéré comme une bonne action. On raconte que certains d'entre eux auraient gagné des centaines de milliers de roupies en restant assis sur leurs planches à clous. Ces perspectives de gains attirent beaucoup d'escrocs qui vivent des dons des crédules. D'un autre côté, on entend également des histoires selon lesquelles des sadhus auraient accompli des miracles au moyen de leur force spirituelle extraordinaire ou guéri des malades.
Les plus abjects de tous ces ascètes indiens sont les aghoris. Ils recherchent le divin là où les autres hindous supposent l'existence de démons. La première mission d'un nouvel aghori est de trouver un mort. Il façonne alors sa coupe pour mendier, un kapala, dans le crâne du cadavre en retirant la chair putréfiée restante avec les doigts et les dents. Enfin, il ouvre le crâne pour le libérer de ce qu'il reste à l'intérieur. Pour les aghoris, tout est entier ; les contraires ne sont qu'illusion, un aveuglement de l'esprit qu'il faut dépasser. Pour y parvenir, ils emploient toutes les méthodes qui peuvent les rapprocher de leur objectif. Ils vivent près des crémations, se « vêtissent » des cendres des défunts, méditent sur les corps en décomposition, cuisinent et mangent de la chair humaine, boivent de l'alcool, consomment toutes sortes de drogues et commettent bien d'autres horreurs pour tenter de déchirer le voile de l'illusion. Avec le temps, leur raison vacille et la folie s'empare d'eux. Seuls quelques aghoris triés sur le volet savent que leur ordre est un passe-temps frivole de Nyarlathotep, une plaisanterie du Chaos Rampant. Ils tentent d'attirer son attention en se faisant l'écho de son chaos et en préparation du jour où il les appellera. Il est très rare qu'il « bénisse » un aghori par des facultés particulières, mais si c'est le cas, elles se manifestent sous forme de déformations physiques. Il peut donc être dangereux de maltraiter un infirme mendiant dans la rue ; qui sait s'il n'est pas béni.



Delhi et New Delhi

« Celui qui dispose d'un pouvoir occulte lui permettant de voir les drames cachés d'un objet comme dans un miroir par simple contact, trouvera un terrain propice à ses capacités sur les 70 km de ruines couvrant la plaine sur laquelle est bâtie la Delhi d'aujourd'hui. »

Lt.-Col. H.A. Newell, *Three Days at Delhi (Trois jours à Delhi)*

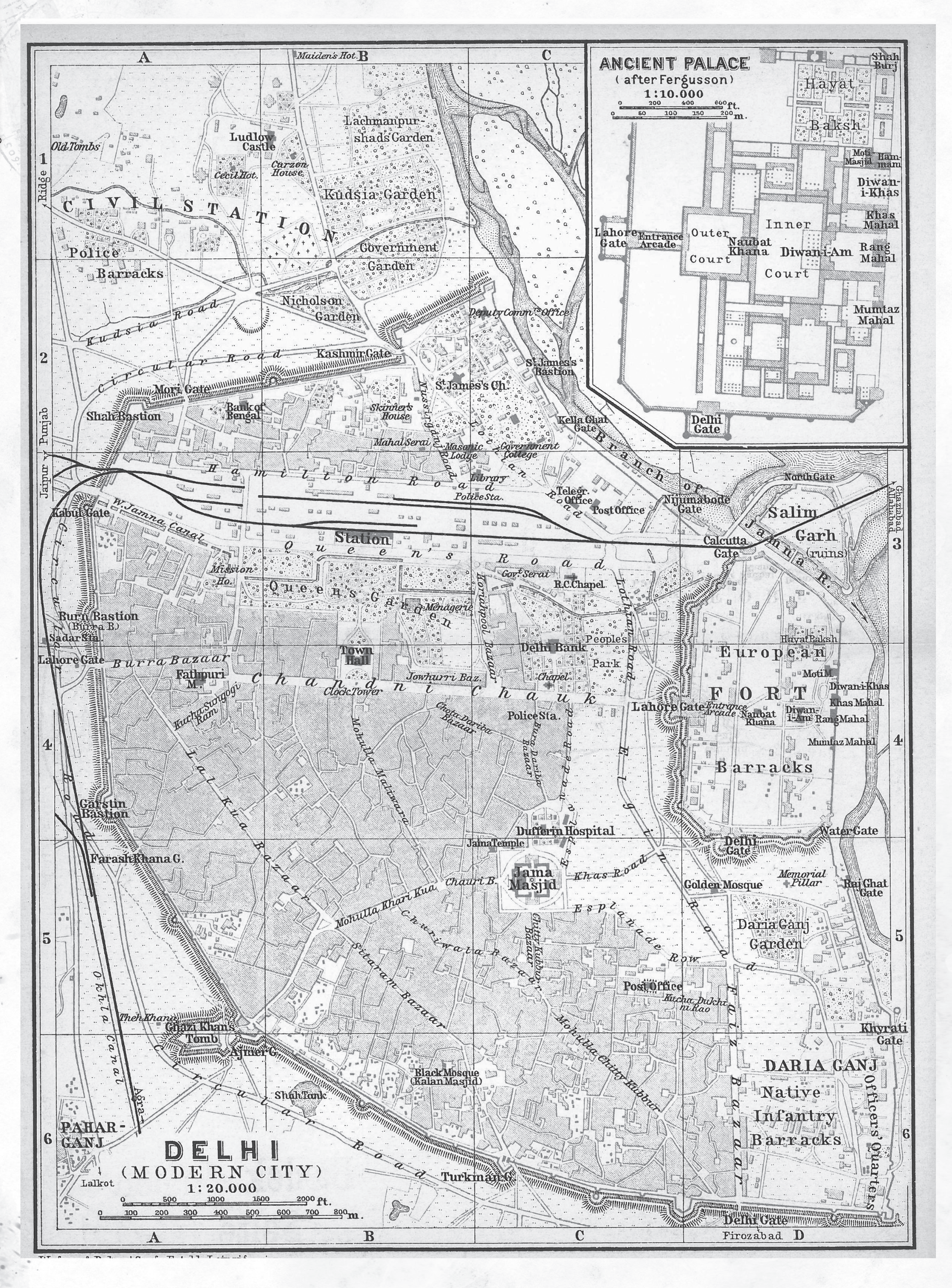
L'ancienne et nouvelle capitale de l'Inde, siège du vice-roi, n'est pas la plus grande ville du sous-continent, mais elle est chargée d'histoire.
De nombreuses villes humaines sont fondées dans des lieux occupés depuis des millénaires et Delhi ne fait pas exception. De nouvelles villes ont été érigées sur les ruines des précédentes, ce qui fait de la New Delhi de 1911 une sorte de toute dernière réincarnation. D'après les chiffres officiels, c'est la huitième à voir le jour.

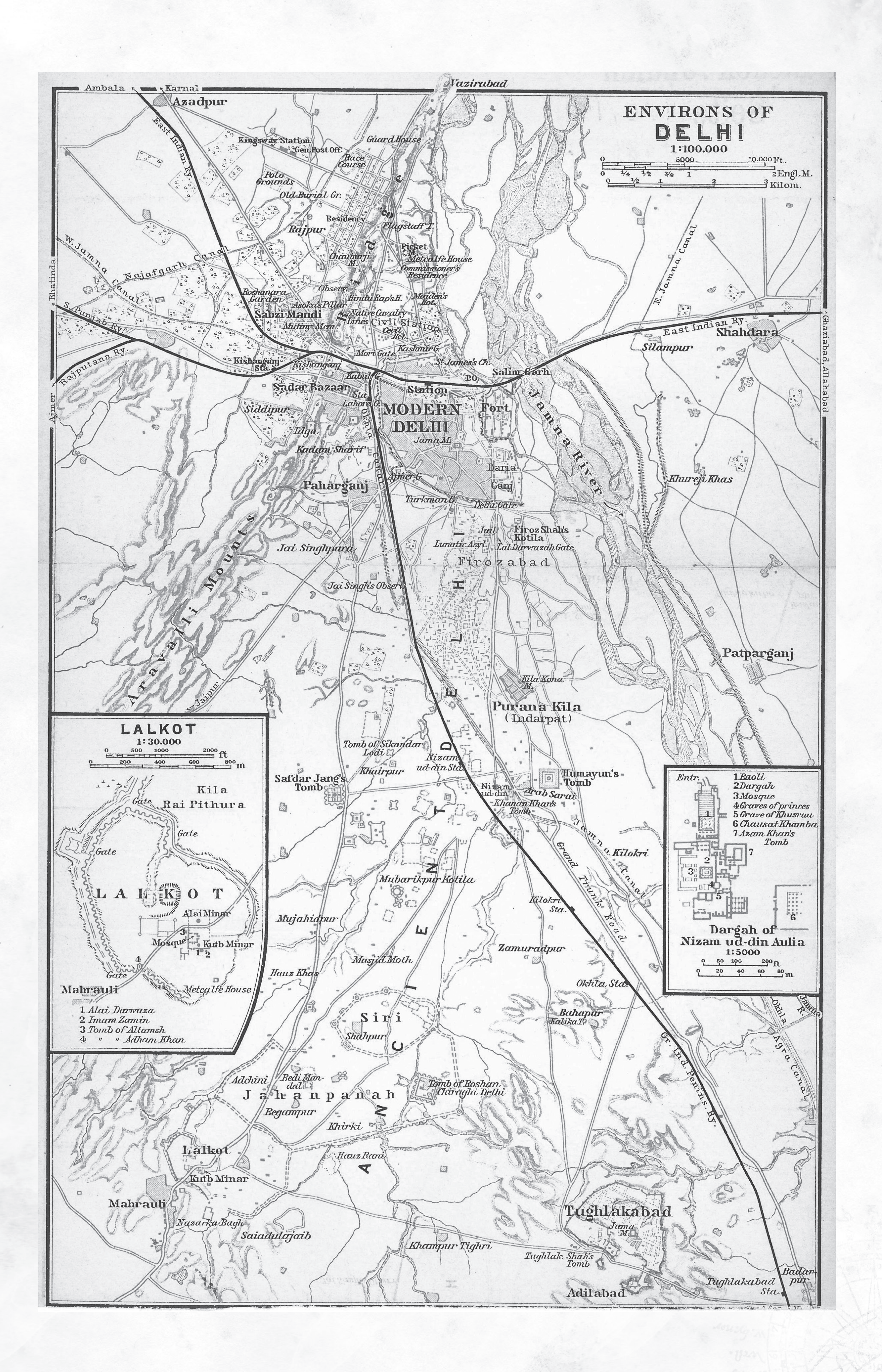
Aperçu géographique

Delhi se trouve dans la basse plaine du nord de l'Inde, au bord de la Yamuna, un affluent majeur du Gange. Centrale d'un point de vue géographique, elle est située à environ 1 500 kilomètres de Karachi, Calcutta et Bombay.
Delhi s'étend, si l'on compte ses quartiers extérieurs, sur plus de trente kilomètres sur un axe nord-sud, le long du fleuve.
Sur cette surface, on trouve un mélange de neuf et d'ancien ; des constructions du pouvoir colonial anglais, des voies de chemin de fer et des canaux côtoient des reliques du passé telles que des forteresses, parfois en ruines, mais la plupart du temps bien conservées.
Au sud, on trouve New Delhi, la nouvelle ville administrative encore en construction dans les années 1920.

Palais, temples et mosquées

Delhi est imprégnée par l'islam et constitue aujourd'hui encore un centre de la culture islamique, car elle fut la capitale de l'Empire moghol. Cela se perçoit dans l'architecture. Les nombreux palais, mosquées, forteresses et mausolées semblent sortir tout droit des contes des mille et une nuits avec leurs coupoles et minarets, leurs arabesques et reliefs ou encore leurs inclusions de pierres précieuses. On ne peut éviter les comparaisons avec des constructions similaires du Proche-Orient.
La beauté dispendieuse de cette architecture se reflète dans les moindres détails. Delhi a toujours été célèbre pour son orfèvrerie et sa joaillerie, ainsi que pour la qualité de ses artisans d'art.


DELHI
(MODERN CITY)
1: 20.000
ANCIENT PALACE
(after Fergusson)
1:10.000
CIVIL STATION
Ludlow Castle
Curzon House
Cecil Hot.
Old Tombs
Ridge
Lachmanpurshads Garden
Kudsia Garden
Government Garden
Police Barracks
Kudsia Road
Nicholson Garden
Circular Road
Kashmir Gate
Deputy Commr's Office
St. James's Bastion
St. James's Ch.
Mori Gate
Shah Bastion
Bank of Bengal
Skinner's House
Kella Ghat Gate
Mahal Serai
Masonic Lodge
Government College
Library
Police Sta.
Hamilton Road
Telegr. Office
Post Office
Nijumabode Gate
North Gate
Salim Garh (ruins)
Calcutta Gate
Jamna R.
Kabul Gate
W. Jamna Canal
Station
Queen's Road
Queen's Garden
Mission Ho.
Govt. Serai
R.C. Chapel
Menagerie
Burn Bastion (Burra B.)
Sadar Sta.
Lahore Gate
Burra Bazaar
Town Hall
Delhi Bank
People's Park
Fathpuri M.
Chandni Chauk
Clock Tower
Jowhurri Baz.
Chapel
European FORT
Lahore Gate
Barracks
Police Sta.
Garstin Bastion
Farash Khana G.
Lal Kua Bazaar
Dufferin Hospital
Jama Temple
Jama Masjid
Khas Road
Delhi Gate
Water Gate
Golden Mosque
Memorial Pillar
Raj Ghat Gate
Daria Ganj Garden
Esplanade Row
Post Office
Sitaram Bazaar
Churiwala Bazaar
Ghazi Khan's Tomb
Ajmer G.
Black Mosque (Kalan Masjid)
Shah Tank
Khyrati Gate
DARIA GANJ
Native Infantry Barracks
Officers' Quarters
PAHAR-GANJ
Okhla Canal
Circular Road
Turkman G.
Delhi Gate
Lalkot
Firozabad
Lahore Gate
Entrance Arcade
Outer Court
Naubat Khana
Inner Court
Diwan-i-Am
Hayat Baksh
Shah Burj
Moti Masjid
Hammam
Diwan-i-Khas
Khas Mahal
Rang Mahal
Mumtaz Mahal
Delhi Gate


ENVIRONS OF
DELHI
1:100.000
LALKOT
1:30.000
Dargah of
Nizam ud-din Aulia
1:5000
MODERN
DELHI
Aravalli Mounts
Jamna River
Tughlakabad
Purana Kila
(Indarpat)
Humayun's Tomb
Safdar Jang's Tomb
Jahanpanah
Siri
Lalkot
Kutb Minar
Mahrauli
Shahdara
Patparganj
Adilabad
1 Alai Darwaza
2 Imam Zamin
3 Tomb of Altamsh
4 " " Adham Khan
1 Baoli
2 Dargah
3 Mosque
4 Graves of princes
6 Chausat Khamba
7 Azam Khan's Tomb

Le cœur historique de la ville est entouré d'un mur aux nombreuses portes. Dans la partie est de la ville, sur la rive du fleuve, se trouvent des monuments tels que la Moti Masjid (mosquée de la perle) ou le fort dans lequel on trouve encore les casernes de l'infanterie britannique dans les années 1920.
Même si les rues et les ruelles sont plus étroites et que le centre est parsemé de ces bazars si typiques, il est aujourd'hui encore le siège des institutions. Les bureaux de poste et du télégraphe, la gare centrale, la bibliothèque, les hôpitaux, les banques et les écoles s'y trouvent.
Pour le visiteur, il est intéressant de passer par Chandni Chowk, une rue somptueuse de près de 40 mètres de large, qui relie la porte Lahore à la forteresse sur un axe est-ouest. On peut y voir la tour de l'horloge, l'administration municipale, mais aussi deux bazars qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.
Delhi se caractérise également par ses jardins. Il y en a au total une bonne vingtaine, accessibles à tous.
New Delhi possède aussi de nombreux parcs et de larges allées. Le nouveau quartier gouvernemental est étonnamment moderne ; c'est une ville bâtie sur plans, dont le développement n'a pas été naturel. Avec ses généreuses zones vertes et son architecture européenne, elle forme un contraste éclatant avec la vieille ville, ce qui en fait une particularité en Asie. Néanmoins, elle ne regroupe que les bâtiments administratifs et les villas des hauts fonctionnaires, la vraie vie se déroule ailleurs.

Séjour à Delhi

L'infrastructure de Delhi est bien maillée. Le vice-roi n'est pas le seul à y résider ; les membres du gouvernement et du haut commandement militaire y sont également présents.
On y trouve donc des banques, les services de poste et du télégraphe, ainsi que de nombreux hébergements. Les voyageurs étrangers peuvent séjourner au Maiden Hotel (l'un des plus grands) ou au Cecil Hotel, conformes aux exigences européennes et confortables.
Delhi est également un centre névralgique pour le transport avec ses voies de chemin de fer vers tous les points cardinaux. La gare centrale se trouve dans la vieille ville et diverses stations de plus petite taille sont disséminées dans différents quartiers.
Les grandes routes, telles que la Grand Trunk Road qui traverse l'Inde britannique sur 2500 kilomètres d'ouest en est, relient également la ville au reste du pays.
Plusieurs hôpitaux ont été construits, comme le Victoria Civil Hospital et le Victoria Lenana Hospital au centre de l'ancienne Delhi, ou encore le St Stephens Zenana Hospital hors du mur d'enceinte. On trouve même un asile à l'extérieur de New Delhi ; il s'agit d'un grand complexe entouré de murs, adossé à une prison, avec vue sur un cimetière et des abattoirs.

Aperçu historique

Delhi a subi déclins et reconstructions au cours de son histoire.
Cette région était déjà peuplée du temps de la culture mythique de l'Indus, et les écrits historiques hindous mentionnent ce lieu dès le deuxième millénaire avant J.-C... L'année de sa fondation varie en fonction des sources. Il est cependant certain que la capitale d'un empire hindou était déjà établie ici à partir de 736.
Ce fut le cas jusqu'en 1193, année pendant laquelle, après de nombreuses attaques, le dernier roi Prithvi Rai subit une défaite sur le champ de bataille sous l'assaut du conquérant musulman Muhammad-ud-Din Ghori. Même si le roi ne parvint pas à l'arrêter, sa volonté de résistance et sa bravoure restèrent dans les annales et furent la base de nombreuses légendes.
Comme souvent, le fondateur puissant d'un empire est suivi par un souverain faible et des temps troublés. C'est ainsi que le nouveau royaume musulman de Delhi oscilla après la mort de Muhammad Ghori entre des souverains plus ou moins compétents, dont l'impératrice Raziyyah (exception sur le trône en tant que femme) et Ghujas-ud-Din Blaban, un souverain puissant, mais sans une once d'humour, qui interdisait tout rire en sa présence.



Pourquoi le pilier de fer de Delhi ne rouille-t-il pas ?

Suivirent à partir de 1290 plusieurs dynasties pachtounes subissant des attaques de Moghols de plus en plus fréquentes. Le tristement célèbre parricide Ibn Tughlaq Shah, dénommé le roi sanguinaire, fut un souverain puissant et compétent, mais réputé pour sa cruauté et son absence de pitié. Le peuple souffrit de famine sous son règne et il ordonna l'abandon de Delhi pour la repeupler peu après.
Le souverain moghol Taimur Shah, comme pour prouver qu'il descendait de Gengis Khan, envahit Delhi en 1391 et y perpétra un grand massacre. La ville tomba définitivement aux mains des empereurs moghols en 1526, qui firent d'Agra et de Delhi les centres de leur pouvoir en Hindoustan.
Dans les siècles qui suivirent, Delhi fut en proie à des révoltes, à des guerres, ainsi qu'à des périodes de splendeur et de paix, comme dans tout grand empire politique instable. Le destin de cette grande ville semblait scellé lorsque les Britanniques bannirent le dernier souverain moghol Bahadur Shah II après la grande révolte de 1857 et firent de Calcutta la capitale de l'Inde britannique.
Cette période reste cependant une note de bas de page dans la longue histoire de Delhi. À peine soixante ans plus tard, en 1911, le roi d'Angleterre Georges V, empereur des Indes, posa en personne la première pierre fondatrice de New Delhi et lui rendit son statut de capitale.

Attractions touristiques

Le pilier de fer de Delhi

Sur le terrain de la plus ancienne mosquée de Delhi se trouve le témoin étonnant d'un ouvrage antique, bien plus ancien que l'histoire musulmane de la ville.
Devant les ruines d'une mosquée se dresse une colonne en fer d'environ sept mètres de haut. Elle pèse six tonnes et présente des caractéristiques particulières. Le fait qu'elle ait été construite il y a 1600 ans est déjà impressionnant, mais ce n'est pas tout. Soumise depuis plusieurs siècles au climat indien humide, la colonne ne présente aucune trace de rouille et ses inscriptions sont aussi lisibles qu'au premier jour.
Les scientifiques se demandent encore comment les métallurgistes de l'époque ont bien pu accomplir cette merveille. Était-ce la technique utilisée pour traiter le fer, ou un alliage particulier ? Un article fut publié en 1920, bien que la découverte ait été enterrée avec empressement quelques années plus tard. Le fer de Murjati à proximité de la carrière actuelle de Jamsehdpur a des propriétés similaires à celui de la colonne. N'était-ce qu'une tentative pour évaluer la qualité du fer fabriqué à Jamsehdpur en le comparant à celui de la colonne, une sorte de marketing archéologique en somme ? La carrière de Jamsehdpur a-t-elle été fondée à proximité de Murjati afin de renouer avec des connaissances ancestrales ?
Il y a en effet un secret extraterrestre qui entoure la colonne et son fer. Les mi-go, toujours à la recherche de précieux minerais, ont établi depuis longtemps des colonies dans l'Himalaya, loin de toute civilisation humaine. Mais la manière dont les matériaux qui composent l'alliage résistant du pilier ont été transportés aussi loin des montagnes n'est pas expliquée. Une chose est sûre cependant : quel que soit le commanditaire de la construction de la nouvelle carrière de fer, il avait connaissance du trésor qu'elle renfermait et voulait l'exploiter, même s'il ne mesurait pas l'importance de sa découverte. Les mi-go ont pu facilement l'apprendre grâce à leurs agents lorsque le fer fut fabriqué en quantité industrielle. Même s'ils craignent que leur présence sur Terre soit découverte, une chose est sûre : ce qu'ils perdent, ils veulent le récupérer. Les investigateurs deviendront peut-être contre leur gré des hommes de main des fungi de Yuggoth...

Jantar Mantar : l'observatoire de Jai Singh

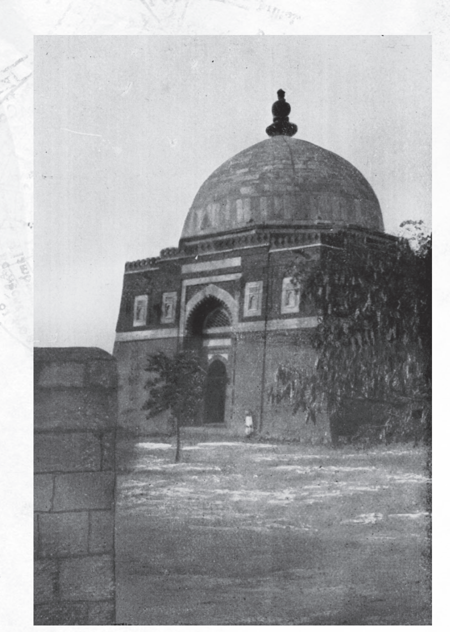
Le Jantar Mantar (appareil magique) est un ensemble de bâtiments formant une installation d'observation astronomique. Muhammad Shah, empereur assez peu chanceux, s'intéressait de très près aux étoiles et demanda à Jai Singh, ingénieur et astronome, de construire tout un système d'observation connu sous le nom de Jantar Mantar. À côté du système inachevé de Delhi, il existe ceux de Jaipur, d'Oojein et de Bénarès. L'ancien observatoire de Delhi a été détruit pendant les différentes guerres et a été restauré par le maharadja de Jaipur, un descendant de Jai Singh, à l'occasion de la visite du roi Georges V en 1911.
S'agissait-il d'obtenir des informations perdues afin de prévoir le mouvement des constellations, utiles non seulement pour établir un horoscope inoffensif, mais aussi pour des rituels sérieux et l'appel de créatures demeurant au-delà de l'espace et du temps ? Les étoiles seront-elles propices un jour au-dessus du sous-continent, et les investigateurs réussiront-ils à contrarier les plans du maharadja de Jaipur ?

Que les ruines de Tughlaqabad soient maudites.



Tughlaqabad

Cette forteresse et ville en ruines remonte à Tughlaq Ghazi Khan, guerrier et père du roi sanguinaire, qui s'octroya le pouvoir en 1320 et commença aussitôt à bâtir une nouvelle capitale. La forteresse est à environ quinze kilomètres du centre-ville actuel de l'ancienne Delhi, accessible en train.
Les dimensions de ce complexe sont époustouflantes, avec un mur imposant renforcé de nombreux bastions. Le nouveau souverain était si pressé de terminer sa résidence qu'il ordonna l'arrêt de tous les autres travaux en cours, afin que les ouvriers puissent s'atteler à cette tâche. Les fortifications s'achevèrent en seulement deux ans !
Le sous-sol de Tughlaqabad constitue la partie la plus intéressante. Il est parcouru de nombreuses galeries et chambres. Sous les murs se trouvent des passages à une profondeur comprise entre dix et trente mètres.



Quelles horreurs sont à l'affût dans les catacombes de Tughlaqabad ?

Il s'agirait de logements pour des garnisons. Les pierres qui s'y trouvent pèsent plus de deux tonnes et ont certainement été taillées sur place.

La forteresse et ses fondateurs sont maintes fois maudits. Tughlaq était considéré comme tolérant sur le plan religieux, s'expliquant par son manque de vertus et ne prêta donc aucune attention aux travailleurs qu'il recruta. Dans le lot, un soufi le maudit, ainsi que la construction à venir.

Les tombeaux du fondateur et de sa descendance meurtrière se trouvent sur le terrain d'un mausolée, une sorte de forteresse dans la forteresse, aux grands murs épais. Après le règne du roi sanguinaire, son successeur plus clément se mit à la recherche de ses victimes et de leurs familles, les priant de pardonner par écrit leur tortionnaire. Il plaça les morceaux de papier dans un coffre avec le mort pour qu'il puisse accéder au paradis.

Ces histoires ne sont-elles que des légendes ? Les vraies raisons de la construction inhabituellement rapide et de la présence de cavernes et tunnels secrets sous la forteresse ont tout pour inquiéter les connaisseurs des complots cthuloïdes. Tughlaq se transforma en goule, ces répugnants voleurs de cadavres, à un moment de sa vie. Personne ne saura jamais comment il en est arrivé là. Il est néanmoins certain que sa transformation finale approchant, il prit des mesures pour continuer de régner comme souverain immortel sur ses congénères caquetants et charognards. Les tunnels connus ne constituent que l'entrée d'un labyrinthe qui s'étend sous la forteresse et la ville.

Bien que l'on puisse attribuer à son fils toutes sortes d'infamies sanguinaires, ce n'est pas un parricide. Supposant que la malédiction de son père serait un jour son destin, il le soutint dans la construction d'un royaume dans lequel père et fils régneraient ensemble dans l'éternité de l'obscurité. Il mit en scène l'accident mortel de son père et acheva son œuvre. On ne sait pas si le roi sanguinaire se transforma également ou s'il mourut de mort naturelle. La ville et la forteresse sont actuellement en grande partie sauvages, envahies par la végétation ; un lieu idéal pour des créatures craignant la lumière, si tant est qu'elles remontent à la surface. Il est néanmoins possible que des hommes de terrain courageux et versés dans l'occultisme trouvent l'entrée des souterrains et constatent que Tughlaqabad n'est pas si abandonnée qu'elle y paraît.

Bombay, la porte de l'Inde

Son magnifique emplacement, la splendeur de ses bâtiments publics, son animation et les couleurs locales si riches font de Bombay l'une des villes les plus belles et les plus étonnantes du monde »

Baedeker (1914)

Bombay, aujourd'hui Mumbai, était considérée comme la porte de l'Inde dans les années 1920, car la plupart des Européens y arrivaient par bateau. Il est très probable que les investigateurs fassent également leurs premiers pas sur le sol indien dans cette ville. Lorsque l'on approche de la ville en bateau à vapeur, la vue n'est pas très différente des autres villes portuaires modernes du monde : des grues d'acier s'élèvent vers le ciel, des cheminées fumantes crachent des nuages noirs au-dessus de la ville et des bateaux de tous les pays sont à quai. Néanmoins, dès l'entrée au port, le voyageur reçoit une bouffée d'Inde. Dans la cohue du port, tous les peuples du monde semblent représentés. Outre les locaux qui travaillent au port, on trouve des Européens dans leurs costumes blancs aveuglants, des ouvriers chinois payés à la pièce et reconnaissables à leurs chapeaux coniques, ou encore des Africains habillés de couleurs vives.

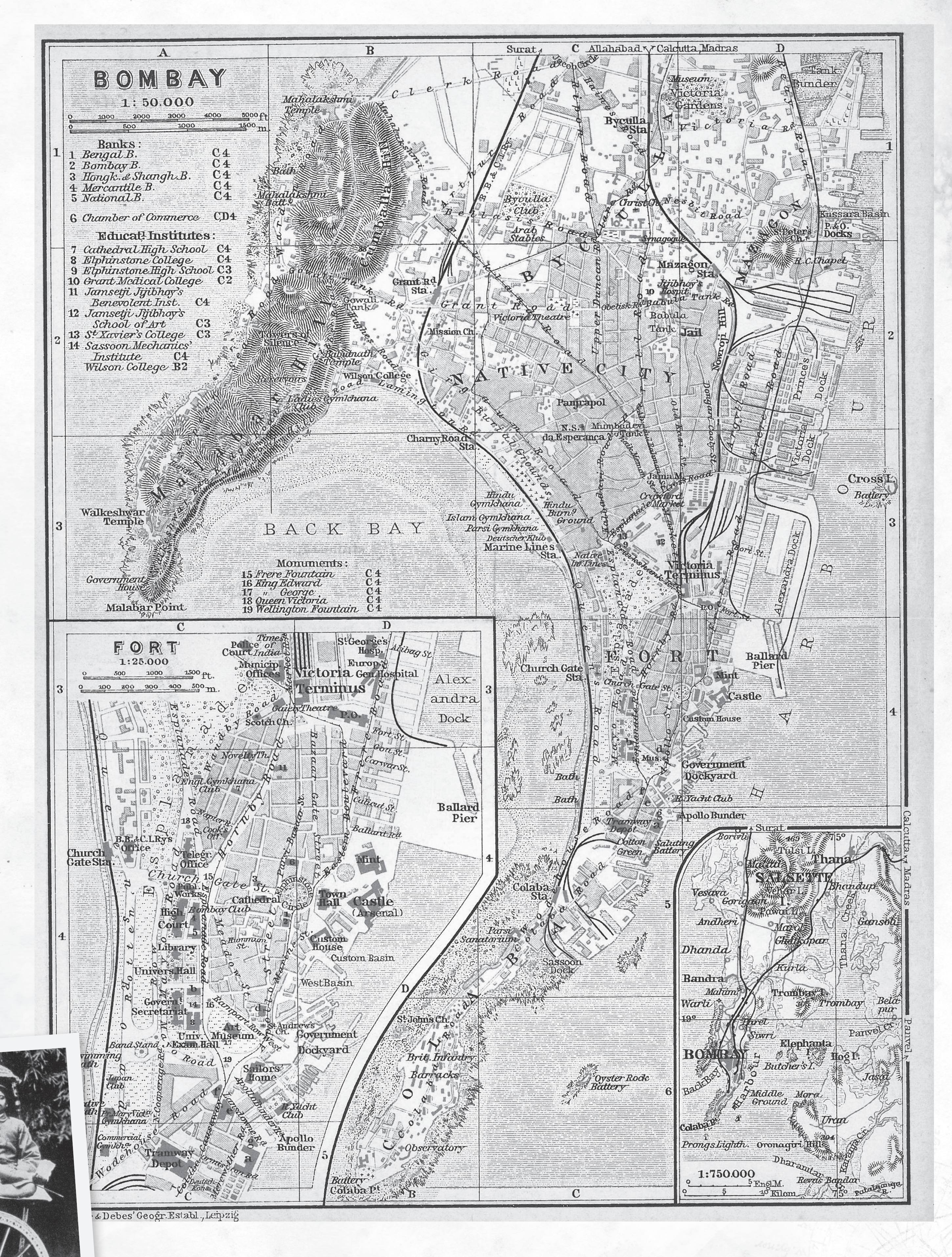
Généralités concernant Bombay

Dans les années 1920, Bombay est la ville portuaire la plus importante de la côte ouest et la principale ville industrielle et commerciale avec Calcutta. En fait, la ville n'est pas sur la côte, mais sur la pointe sud d'une presqu'île de dix-sept kilomètres de long. Les Portugais auraient été si charmés par les conditions favorables de ce port naturel formé par l'île et la terre en face qu'ils la nommèrent « Bom Bahia » (bonne baie), origine de son nom. Avec un million d'habitants, c'est une grande ville disposant d'une voie de chemin de fer reliant la ville au continent, qui constitue son artère principale et a fortement contribué à son impressionnante croissance.

L'histoire du peuplement des îles, sept à l'origine et reliées ensuite par les occupants, remonte loin. Il y a 3500 ans déjà, les pêcheurs dravidiques y vivaient. Ce lieu ne fut cependant reconnu qu'au XIIIe siècle lorsque le roi Raja Bhimdev déplaça sa capitale sur l'une des îles. Il s'ensuivit des temps de plus en plus agités, tout d'abord sous la domination musulmane, à laquelle les Portugais mirent un terme, remplacés à leur tour par les Britanniques.

Le climat est tropical avec une température annuelle moyenne d'environ 27°C. Sous ces latitudes, il n'existe pas de changement de saison comme dans l'hémisphère nord, mais une mousson qui dure de début juin à fin septembre. Les précipitations peuvent être si violentes qu'elles déstabilisent les Britanniques pourtant habitués à l'eau. Ces pluies torrentielles qui s'abattent en quelques secondes sur une surface limitée changent complètement le visage de la ville et lui donnent un caractère presque étranger et menaçant. Les flots sales dévalent les rues, rincent les immondices qui se sont accumulées dans les coins les plus sombres et on ne sait quelles choses ils dérangent lors de leur passage. Malgré les casques coloniaux, l'eau trouble la vue et rend délicate la distinction entre amis et ennemis, voire entre normal et anormal.




BOMBAY
1 : 50.000
Banks:
1 Bengal B. C4
2 Bombay B. C4
3 Hongk. & Shangh. B. C4
4 Mercantile B. C4
5 National B. C4
6 Chamber of Commerce C D4
Educat. Institutes:
7 Cathedral High School C4
8 Elphinstone College C4
9 Elphinstone High School C3
10 Grant Medical College C2
11 Jamsetji Jijibhoy's Benevolent Inst. C4
12 Jamsetji Jijibhoy's School of Art C3
13 St Xavier's College C3
14 Sassoon Mechanics' Institute C4
Wilson College B2
Monuments:
15 Frere Fountain C4
16 King Edward C4
17 " George C4
18 Queen Victoria C4
19 Wellington Fountain C4
BACK BAY
NATIVE CITY
FORT
HARBOUR
Mahalakshmi Temple
Walkeshwar Temple
Government House
Malabar Point
Byculla Sta.
Grant Rd. Sta.
Charny Road Sta.
Marine Lines Sta.
Church Gate Sta.
Colaba Sta.
Victoria Terminus
Victoria Gardens
Mazagon Sta.
Princes Dock
Victoria Dock
Alexandra Dock
Ballard Pier
Mint
Castle
Custom House
Government Dockyard
Apollo Bunder
Sassoon Dock
Oyster Rock Battery
Cross I. Battery
Wilson College
Pamrapol
Jail
FORT
1 : 25.000
Victoria Terminus
Alexandra Dock
Ballard Pier
Church Gate Sta.
Bombay Club
Cathedral
Town Hall
Castle (Arsenal)
Custom House
Custom Basin
West Basin
Library
Univers. Hall
Govern. Secretariat
Univ. Exam. Hall
Art Museum
Government Dockyard
Sailors Home
Apollo Bunder
Tramway Depot
Brit. Infantry Barracks
Observatory
Battery Colaba Pt.
SALSETTE
Thana
Bhandup
Vesava
Andheri
Dhanda
Bandra
Kurla
Trombay
Elephanta
Butcher's I.
BOMBAY
Uran
1 : 750.000
& Debes' Geogr. Establ., Leipzig

Séjour à Bombay

Les voyageurs qui ne prévoient pas de rester à Bombay n'ont pas longtemps à attendre jusqu'au prochain train pour Delhi, Calcutta ou Madras. Néanmoins, chaque nouveau venu doit faire contrôler ses bagages à la douane. Celui qui veut être mobile en ville doit louer une voiture à cheval pour la demi-journée, prendre un taxi motorisé très bon marché ou monter dans les tramways modernes.

Comme dans d'autres grandes villes indiennes sous forte influence coloniale, les constructions de style occidental côtoient les bâtiments indiens traditionnels. Dans les larges rues, de nombreuses voitures circulent, ainsi que des tramways bondés et une foule de passants. Le Taj Mahal Hotel, le plus réputé en ville, est représentatif de la construction européenne. Si les investigateurs disposent d'assez d'argent sur eux (une nuit dans l'une des 400 chambres coûte entre 10 et 15 roupies), ils pourront profiter de tout le confort européen à proximité du port, discuter avec des maharadjas lors du dîner, prendre le thé avec d'honorables Britanniques et trinquer au champagne avec des hommes d'affaires du monde entier près de la piscine.

De plus, l'Européen cultivé trouve à Bombay tout ce dont il a l'habitude chez lui et ce qu'il attendrait d'une grande ville occidentale : des piscines d'eau de mer, des agences de voyages, des banques dans de somptueux bâtiments coloniaux, une poste avec le télégraphe, des cafés, bars et restaurants dont les plats proposés sont représentatifs de la diversité de la population, des théâtres, des cinémas, des salles de concert et des magasins avec des produits d'orient et d'occident.

Le visiteur aux relations haut placées peut même être introduit dans des clubs exclusifs où se retrouvent les nantis de la ville. Une élite triée sur le volet se rencontre ici pour parler affaires en privé ou pour finir paisiblement la journée.

Bombay est également un lieu d'érudition. L'université fondée en 1857 est l'une des trois plus anciennes et la meilleure de la colonie britannique. Elle dispose d'une vaste collection d'écrits tout aussi anciens que précieux. L'université pour les femmes, fondée en 1916, vaut la peine d'être mentionnée dans une Inde très patriarcale.

Outre cette partie de l'Inde imprégnée d'occident, il existe une Inde ancienne et riche de traditions. Il n'est donc pas inhabituel que la circulation intense soit perturbée, car une vache a décidé de s'accorder une petite pause sur les rails. Personne n'osera faire bouger l'animal sacré, et encore moins l'effrayer en klaxonnant. Ils attendent tout simplement qu'elle parte ou l'attirent en lui présentant de l'herbe fraîche ou une friandise à son goût.

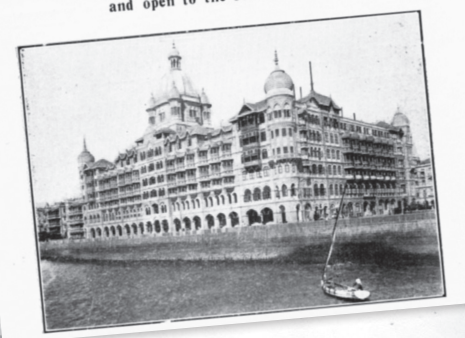
De somptueux temples, mosquées et autres bâtiments sacrés forment un contraste architectural saisissant avec les constructions coloniales de style victorien néogothique.

Attractions touristiques

Le terminal Victoria

De l'extérieur, ce somptueux bâtiment gothique vénitien ressemble à une immense cathédrale, mais à l'intérieur, il n'y a pas de quoi se recueillir. Le terminal Victoria est une gigantesque gare de 450 mètres de long, à la hauteur de la renommée de Bombay comme porte d'entrée du royaume des Indes britanniques. Jusqu'au XVIIIe siècle, le sanctuaire de la divinité locale Mumba Devi (grande mère) se tenait là. À l'origine du nom actuel de Mumbai, cette déesse est encore vénérée dans de nombreux temples et sanctuaires de la région. Quand on parle de « Grande Mère », on pense bien entendu à Shub-Niggurath ; la vénération ouverte de la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux fut-elle la vraie raison qui poussa les Britan-





Le premier hébergement sur place : l'hôtel Taj Mahal.



Le terminal Victoria

niques à détruire ce temple ? Sous la gare, il reste des ruines ancestrales qui furent négligées lors de la destruction. Trouver et examiner ces structures seraient extrêmement compliqué, car elles se trouvent au niveau de la mer, voire en dessous, et les chambres sont en partie immergées.

La ville des autochtones

Comme son nom l'indique, la plupart des habitants de la « Native City » ne sont pas européens. Contrairement aux larges places de la ville aux influences britanniques, on y trouve un dédale de petites ruelles étroites et colorées. Les maisons atteignent parfois cinq étages, leurs façades sont peintes de couleurs vives ou ornées de sculptures. On trouve ici des temples hindous ainsi que des mosquées. La foule et les innombrables points de vente expliquent le surnom de « bazar » donné à ce quartier. De nombreux touristes s'y rendent spécifiquement pour acheter des souvenirs typiques. Cependant, ce quartier vivant et coloré regorge également de sombres facettes derrière ses plaisantes façades. Des voleurs et des mendiants tentent de gagner leur vie comme ils peuvent, de la fumée d'opium s'échappe de caves d'où les toxicomanes sortent en titubant et se rendent au port pour gagner quelques pièces qui leur paieront leur dose suivante. Seul le Gardien sait ce qui se cache dans les arrière-cours ; ce qui guette parmi les plus désespérés et les plus pauvres d'entre les pauvres ; ce qui susurre dans leur oreille l'espoir d'une vie meilleure pour poursuivre ses sombres desseins.

Les tours du silence

Malabar Hill offre une vue magnifique sur la ville et l'océan. Toute la classe aisée société y vit, attirée par ses immenses villas et ses luxuriantes palmeraies. Ce n'est cependant pas cette raison qui pousse les visiteurs à se rendre dans le parc de ce quartier. En haut d'une butte, invisible depuis la rue, se dressent les Dakma, tours du silence, ainsi que le temple du Saint Feu. Les bâtiments ne peuvent pas être visités, mais les curieux peuvent pénétrer sur le terrain. On peut ainsi voir le joyeux cortège funèbre de la communauté des Parsis monter lentement la montagne, passant devant buissons et arbres sur lesquels les vautours affamés attendent leur prochain festin. Les porteurs du défunt ont l'autorisation d'entrer dans cette construction circulaire, où ils déposent le cadavre dans des cavités concentriques. À peine les porteurs ont-ils mené leur tâche à bien que les charognards se jettent sur le mort. En quelques minutes, il n'y a plus une seule bribe de chair sur les os et les oiseaux reprennent leur poste d'observation. Une fois que les ossements se sont desséchés à la chaleur du soleil, ils sont jetés dans le puits central où ils finissent de se décomposer. Malheureusement, les vautours ne sont pas très doués pour les bonnes manières et ne mangent pas très proprement. Il arrive donc souvent que les habitants des villas retrouvent sur leur terrain des morceaux de chair. Cela donne lieu à de hauts cris pendant les réceptions lorsqu'une oreille ou un doigt atterrit dans un verre.

Il faut se demander si les vautours sont les seuls bénéficiaires de ces rites mortuaires. Il est possible que le noyau de la religion zoroastique soit bien plus sombre que ce que tout le monde pense et que les Parsis ne vénèrent pas seulement les éléments naturels, mais un groupe de goules, auquel ils offrent leurs morts.



Tour du silence.

Asile psychiatrique

Où la folie guette, les institutions ne sont pas loin, témoin de l'inaptitude humaine à se confronter à un monde qui va au-delà de l'horizon de sa compréhension. L'asile de Bombay est plutôt reculé, loin du centre-ville, à l'extrémité sud de l'île. Cette construction semblable à une forteresse jouxte un cimetière dont les tombes sont éclairées la nuit par un phare.

Calcutta, la ville noire des palais

« Il y a des lieux maléfiques
qui ne devraient pas exister.
Il est des villes malfaisantes
où l'on ne peut demeurer.
Calcutta est de celles-là.
Avant Calcutta, pareille idée
m'aurait fait rire.
Avant Calcutta,
je ne croyais pas au mal,
et surtout pas comme s'il était
une force indépendante des hommes.
Avant Calcutta,
je n'étais qu'un imbécile. »

– Dan Simmons,
Le Chant de Kali (1985)

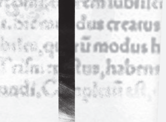
Calcutta, autrefois village de pêcheurs, est devenue une métropole commerciale et l'une des plus somptueuses villes d'Asie. Plus grande ville des Indes britanniques et pendant longtemps sa capitale, c'est un joyau de la couronne de l'Empire. Elle porte également le nom de Ville blanche, et ses palais et bâtiments n'ont rien à envier à l'Europe.

Si seulement il n'y avait pas l'autre Calcutta, la Ville noire, avec ses misérables huttes abritant des Indiens et des immigrés de toute l'Asie. Les racines de cette désignation s'expliquent autrement : l'héritage de Kali, déesse de la destruction et de la mort dans le panthéon hindouiste, un culte bien ancré à Calcutta.

Généralités concernant Calcutta

Calcutta se trouve au Bengale, au niveau du delta du Gange, au nord-est de l'Inde. La ville est entourée par les marais, autour du Hooghly, un bras navigable du Gange. Le port de la ville marque le point d'arrêt pour les bateaux de haute mer, ce qui fait de lui le plus important du pays, bien qu'il se trouve à 140 kilomètres de l'océan.

Calcutta est une ville jeune, comparée aux métropoles de l'Ancien Monde et à d'autres villes indiennes. Ce qui lui manque en histoire, elle le compense par sa taille et son importance. Avec 1,3 million d'habitants, Calcutta est la plus grande ville d'Inde et l'une des plus grandes d'Asie. Même si elle n'est plus à son apogée dans les années 1920, elle reste tout de même un centre important pour le commerce,





INNER TOWN
1 : 25.000

CALCUTTA
1 : 50.000

Wagner & Debes' Geogr. Establ. Leipzig

l'industrie, la finance et les transports. La vraie Calcutta compte environ 900 000 habitants, le reste vivant dans les faubourgs ruraux et dans sa ville jumelle Howrah de l'autre côté du fleuve, qu'un pont de 450 mètres de long relie. Calcutta est également connue pour ses palais. À son apogée, dans la deuxième moitié du XIXe siècle, de somptueuses villas, des églises, des théâtres et autres bâtiments publics furent construits. Les Anglais ainsi que les autres Européens et les Indiens de la classe supérieure vivent dans la ville blanche. Cette classe supérieure compte beaucoup d'enfants de couples mixtes (anglais - indien).

Alors que le quartier des villas et des palmeraies respire le luxe et que l'on se sentirait presque dans les rues commerçantes de Londres, la ville noire offre un contraste saisissant. Les habitants moins chanceux de Calcutta vivent dans une pauvreté extrême dans ce dédale de rues sales, sans le confort moderne de l'eau courante ou des égouts. L'Inde pittoresque telle que les visiteurs occidentaux voudraient la voir n'existe pas ici et la visite de ces quartiers est fortement déconseillée.

La progression de la pauvreté à la richesse suit globalement une ligne nord-sud sur laquelle s'étend la ville, le long du fleuve. Passé le quartier pauvre de la partie nord de la ville, on atteint le centre-ville à partir du pont de Howrah. La zone riche se concentre autour de l'ancien fort William, avec l'immense parc de Maidân qui s'étend jusqu'au Government House, l'imposant siège du gouvernement de l'époque.

À l'extrémité sud de la ville, on trouve le quartier industriel et commercial autour des docks. Un seul regard sur les bateaux de toutes tailles suffit pour percevoir son importance.

Aperçu historique

Il y a 200 ans, Calcutta n'était encore qu'un village de pêcheurs insignifiant du nom de Kalikata. Enfin, peut-être pas si insignifiant que cela finalement. En effet, il y a des indices de la présence d'un sanctuaire important de la déesse Kali. Kalikata peut se traduite par « Porte noire » ou « Porte de la déesse Kali » et les légendes de la fondation du temple remontent très loin.

Vers la fin du XVIIe siècle, lorsque les empires coloniaux européens commencèrent à se partager l'Asie, des bases militaires furent installées par différents pays dans les environs de l'actuelle Calcutta. L'une de ces enclaves existe toujours dans les années 1920, la ville de Chandernagor, à environ 40 kilomètres de Calcutta, également connue sous le nom d'« Inde française ».

La compagnie britannique des Indes orientales ouvrit ses quartiers principaux en 1690 et construisit rapidement le fort William. La croissance de la colonie fut rapide, et il y avait déjà 400 000 habitants au milieu du XVIIIe siècle. Cela ne se fit pas sans heurts avec les princes locaux. Néanmoins, ces expansions et provocations étaient une épine dans le pied du nawab de Murshidabad, prince bengali et gouverneur de l'Empire moghol. Il conquit le fort William et entra dans l'histoire en emprisonnant 124 hommes et femmes dans une pièce minuscule, le trou noir, où ils moururent de chaleur. Le « trou noir de Calcutta » est toujours un terme utilisé. Le triomphe du nawab fut cependant de courte durée, car son armée fut décimée l'année suivante par les Britanniques, bien moins nombreux, mais qui avaient intrigué par des manœuvres politiques et tiré avantage de la corruptibilité des soldats. La bataille de Plassey est considérée comme le réel début de la souveraineté britannique en Inde. De 1773 à 1781, le fort William fut agrandi et renforcé, mais ne subit plus d'attaques. Calcutta devint une ville commerciale florissante, en partie grâce au commerce de l'opium avec la Chine. Cette importance économique fut suivie d'une ascension politique et culturelle. Calcutta devint la résidence du vice-roi et le siège du gouvernement des Indes britanniques. Le Government House, somptueuse construction surmontée d'une coupole et qui n'a rien à envier aux bâtiments du même type en Europe ou en Amérique du Nord, est un témoin de cette période.

La nouvelle classe supérieure avait également soif de connaissances et de culture, qu'elle pouvait étancher dans les bibliothèques, les théâtres, ou encore au jardin botanique. Ce fut cette période qui donna à Calcutta sa réputation de ville des palais.

Le déclin survint insidieusement, comme souvent. Les routes commerciales se modifièrent, d'autres ports gagnèrent en importance et les exportations d'opium vers la Chine reculèrent. Le coup de grâce fut porté en 1911, lorsque Calcutta perdit son statut de capitale des Indes britanniques au profit de Delhi.

Calcutta dans les années 1920

Calcutta a beau avoir perdu sa place de capitale de l'Inde britannique et passé son « âge d'or », elle est toujours la capitale de la province du Bengale et un centre important pour le commerce, l'industrie et les transports.

Après le recul des exportations d'opium, elle s'est réorientée. À présent, la quasi-totalité du jute et du thé indiens passe par le port de Calcutta. L'industrie gagne à présent en importance. Outre les aciéries, on trouve également des tisserands et des corderies qui transforment le jute et le coton. Depuis les années 1920, les usines sont de plus en plus entre les mains des Indiens et contribuent à la fierté retrouvée de la culture colonisée.

Calcutta est toujours une ville administrative, siège de la Cour suprême, et possède musées et instituts de recherche, point intéressant pour les investigateurs. On y trouve encore des consulats, des filiales de groupes importants, des banques et des sociétés maritimes.



Le Government House, ancien siège du vice-roi

Structure de la population

La croissance rapide de la ville se reflète également dans sa population. Parmi les habitants de Calcutta, seul un tiers y est né. La grande majorité d'hommes saute aux yeux, conséquence probable de l'exode rural des jeunes hommes qui cherchent fortune en ville afin de nourrir leur future famille.

Même si la proportion d'Européens est négligeable, Calcutta n'est pas une ville purement indienne. Certes, la majorité de ses immigrants vient des régions environnantes et du reste de l'Inde, mais on trouve également une grande communauté de Chinois et d'autres immigrants d'Asie du Sud-est.

Calcutta est le lieu idéal pour une aventure en Inde : un mélange des peuples et des cultures qui apportent tous leur part d'histoire, leurs mythes et leur magie, des opportunistes abîmés dans l'opium, la misère et la crasse de la ville noire dans laquelle aucun blanc ne met les pieds de son plein gré, et le charme morbide des palais qui s'effritent lentement, avec de sombres secrets derrière leurs façades blanches encore pleines de noblesse. Les investigations peuvent mener dans les ruelles des bidonvilles, dans les bibliothèques poussiéreuses et les docks rouillés, ou encore dans les marais de la région, là où une seule piqûre d'insecte peut entraîner une mort lente dans une agonie fébrile, et où des adeptes fanatiques de Kali attendent leur prochaine victime sacrificielle.

Séjour à Calcutta

Calcutta est une grande ville moderne, et cela se voit dans son infrastructure. On trouve bien sûr des fiacres, mais aussi un tramway ; le réseau de transport n'est pas particulièrement dense, mais suit un axe nord-sud avec quelques intersections perpendiculaires.

La liaison entre Calcutta et le reste du monde est un point important pour les investigateurs. La ville dispose de trois grandes gares, la gare centrale dans le quartier de Howrah, avec des trains en partance pour le centre de l'Inde, et deux autres gares pour les lignes ralliant le Bengale oriental.

Le port permet de rejoindre l'intérieur du pays dans la mesure où les fleuves sont navigables, mais surtout l'Europe et l'Amérique.

Le Great Eastern Hotel dans la Old Courthouse Street ainsi que le Grand Hotel et le Continental Hotel, tous deux dans la Chowringhee Road, comptent parmi les adresses recommandées, avec un accès direct au tramway. Celui qui veut rester un peu plus longtemps a tout intérêt à loger dans l'une des nombreuses pensions tenues par d'honorables dames.

Calcutta dispose en outre des services postaux et du télégraphe, de banques, d'agences Thomas Cook et American Express, ainsi que de plusieurs hôpitaux. Pour les investigateurs sur les traces de Cthulhu, les instituts de recherche et les bibliothèques peuvent receler de précieuses informations.

Attractions touristiques

Calcutta propose aux visiteurs une offre diversifiée : des bâtiments imposants et des monuments, un zoo et un jardin botanique avec le plus grand arbre connu au monde, ainsi qu'une vie culturelle très riche. Les instituts scientifiques et les lieux de pèlerinage hindouistes peuvent également présenter quelqu'intérêt.

Musée indien et bibliothèques

Il est réconfortant de savoir que des investigateurs à la recherche des Grands Anciens peuvent compter sur leurs ressources habituelles. En Inde britannique, et a fortiori à Calcutta, ils trouveront une assistance académique.

La ville dispose d'une université divisée en plusieurs pôles. On y enseigne les mathématiques et les sciences naturelles, la littérature anglaise et la philologie, l'histoire, la philosophie et la médecine. L'enseignement du sanskrit, du bengali, du perse et de l'arabe peut intéresser les personnages. Ils auront accès à l'aide nécessaire s'il leur faut traduire en urgence un texte ancien.

Outre l'université, on trouve l'Indian Research Society et surtout l'Asiatic Society of Bengal et sa vaste bibliothèque. L'université et le musée indien ont également leur propre bibliothèque. L'Imperial Library, avec ses 100 000 ouvrages, est plus petite, mais également accessible.

Les savoirs anciens de la longue histoire de l'Inde ne se trouvent pas seulement dans les rayonnages poussiéreux des bibliothèques. Le musée indien peut occuper les investigateurs pendant plusieurs jours, avec ses expositions sur l'histoire du sous-continent.

La collection de l'Antiquité comprend des pièces trouvées lors de fouilles effectuées au XIX[e] siècle, avec de l'art gréco-indien, témoin des échanges entre la Grèce classique et l'Inde antique. On peut également contempler des exemples de l'art tibétain de l'Himalaya.





Les adorateurs de Kali lavent leurs pêchés dans l'eau sacrée.

Le temple de Kalighat

Calcutta est la ville de la déesse Kali. Au sud se dresse son plus grand sanctuaire, le temple de Kalighat, auquel les dirigeants européens n'ont pas prêté attention. La construction actuelle a été terminée au début du XIXe, mais l'existence de ce temple date de plusieurs siècles, voire millénaires si l'on en croit les légendes. Lorsque le dieu Shiva, exécutant la danse de la destruction pour sauver l'univers, dispersa le cadavre de Sati, sa femme bien aimée, les parties de son corps tombèrent sur Terre. L'un de ses orteils tomba dans un bras du Gange, où se trouve aujourd'hui le temple de Kalighat. Ce membre se pétrifia et resta dans le fleuve jusqu'à sa découverte par un ermite, qui le prit pour une représentation de la déesse Kali. On dit que la jungle épaisse de l'époque facilitait la dissimulation des victimes humaines offertes à la déesse. Fort heureusement, ces temps sont révolus grâce à la présence britannique, et ce sont tout au plus des chèvres que l'on offre à l'idole de Kali, vêtue de noir, d'or et de couleurs. Enfin, en est-on vraiment sûr ?

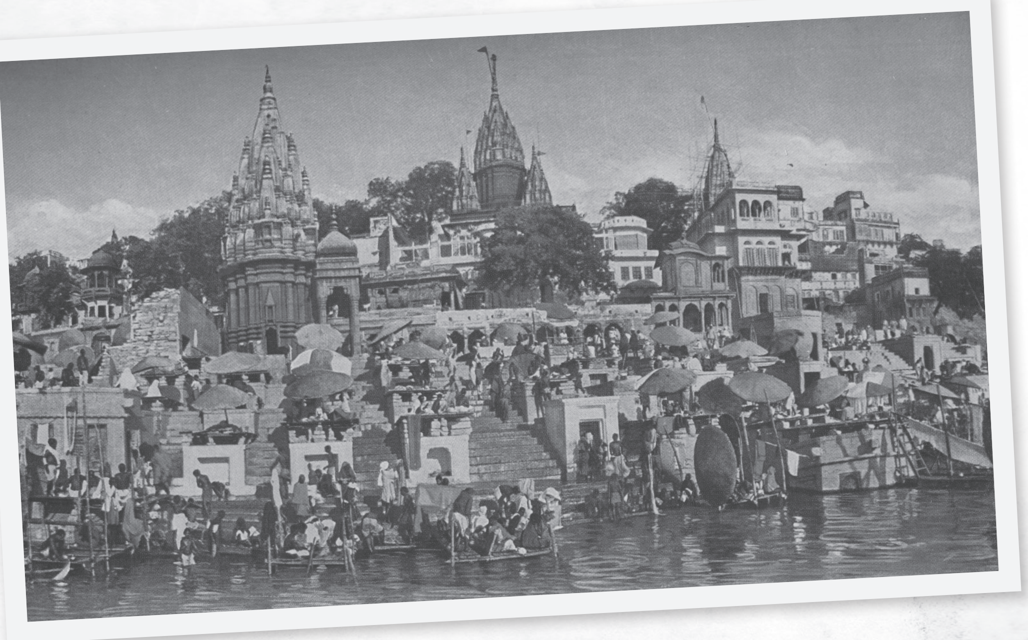
Il est étrange que l'un des sites de pèlerinage les plus importants de l'hindouisme ne soit pas pris en compte par les Européens. Le temple de Kalighat est considéré comme « peu significatif sur le plan architectonique » et « sale ». Le désintérêt des touristes a renforcé sa signification religieuse, mais en a également fait un site de rassemblement des Bengalis. Loin des regards curieux, les autochtones peuvent se livrer à leurs pratiques et il suffit d'un peu d'imagination pour se dire que les sombres pouvoirs ont certainement su utiliser ces circonstances à leur avantage. Malgré sa façade européenne, Calcutta reste la ville de la déesse Kali et on ne sait pas ce dont pourraient être capables des centaines de milliers de pèlerins, dont la foi aurait été dévoyée…

Bénarès

« Bénarès est la ville sainte de la folie. Je la sens partout. Un instinct des temps immémoriaux s'éveille en moi : il veut renouer le contact. »

– Hanns Heinz Ewers, *Indien und ich (L'Inde et moi)* (1923)

Bénarès, ou Varanasi comme la nomme les hindous, compte parmi les plus anciennes villes habitées jusqu'à présent. Kashi « la lumineuse » ou « ville de la lumière » est son nom le plus ancien, encore utilisé. Outre la sainteté du lieu, les connaissances brahmaniques éclairent le monde hindouiste. Depuis des siècles, les connaissances religieuses et séculières sont conservées et enseignées à Bénarès. En 1916, la fondation de la « Banaras Hindu University » au sud de la ville donna un cadre à cette soif de connaissances. Des recherches pouvaient être effectuées à l'université et des experts capables de déchiffrer des textes anciens en sanskrit pouvaient être interrogés. Néanmoins, le nombre de textes anciens dans la nouvelle bibliothèque restait modeste. Des investigateurs à la recherche d'informations particulières devaient ainsi se rendre dans les petites ruelles tortueuses de la vieille ville pour y trouver plutôt des écoles locales traditionnelles ou des enseignants connus. Qui sait quels écrits obscurs et quels sombres savoirs ces générations ont rassemblés, conservés et transmis ou cachés dans les caves sordides et les arrière-cours à moitié oubliées.



Bénarès, ville la plus sacrée de l'Inde

Bénarès compte 200 000 habitants, dont trois quarts d'hindous et un quart de musulmans. La petite communauté chrétienne atteint tout juste les 1200 âmes. La population est considérablement augmentée par l'afflux des pèlerins qui viennent ici tout au long de l'année. On attend de chaque hindou qu'il se rende à Bénarès au moins une fois dans sa vie. Il est dit que les pêchés de celui qui meurt et est incinéré à Bénarès sont aussitôt pardonnés. Il y a donc un flot incessant de croyants venus passer leurs derniers jours ou dernières semaines de vie en ces lieux. Sur les rives du Gange, de nombreux feux de bois brûlent chaque jour pour consumer les corps des défunts. Les domras, ceux qui brûlent les corps, travaillent à la chaîne. Ils élèvent de petits bûchers, un prêtre conduit le rituel de mort, le cadavre enveloppé d'un linceul est aspergé de ghee et le feu y est mis. Les cendres et les restes carbonisés sont solennellement confiés aux eaux sacrées du Gange. Dès que la place est libre, c'est au tour d'une autre famille d'amener le père, la mère, le fils ou la fille. Des nuages de fumée portant la puanteur de la chair brûlée passent en permanence au-dessus des ghats. Lorsqu'un saint (sadhu) décède, son corps n'est pas jeté dans les flammes, mais confié à l'étreinte du Gange.

Ni la puanteur ni les immondices de l'eau ne repoussent les autres pèlerins venus pour se baigner dans le fleuve sacré et boire son eau sale bénite. Plongés dans leurs prières, ils se tiennent debout dans l'eau, se lavent, boivent et s'immergent même parfois. Les raisons de la venue des pèlerins sont très diverses : certains veulent nettoyer leur karma au sens littéral pour obtenir leur rédemption, d'autres recherchent la guérison ou l'apaisement de leurs souffrances. Ils boivent donc avec ferveur l'eau du fleuve, pendant qu'un animal mort ou que des restes humains flottent et que, quelques pas plus loin, des lépreux font leurs ablutions. Pour les hindous, ce n'est pas cette image de l'eau qui importe, mais sa forme spirituelle. Le Gange est béni des dieux, de sa source à son embouchure et Bénarès est son site le plus saint selon les enseignements de l'hindouisme.

Le meilleur aperçu de ces us et coutumes religieux s'obtient lors d'une balade en bateau le long des ghats au lever ou au coucher du soleil.



La ville aux mille temples

La vie religieuse n'est pas uniquement présente sur les bords du Gange. Le centre de la ville abrite de nombreux temples dédiés à tous les dieux, esprits et démons existants dans le panthéon hindouiste. Le nombre de temples est estimé à 1500, sans compter les innombrables petits sanctuaires. Dans leurs vêtements ocres, les empressés, les mendiants et les pèlerins forment un mélange des plus étranges. Parmi eux, des hommes saints se frayent un passage, certains si maigres qu'ils n'ont que la peau sur les os, d'autres avec un simple linge blanc pour couvrir leur nudité, d'autres encore ont le regard sauvage, pénétrant, presque fou. Il faut ici aussi éviter les vaches sacrées qui déambulent dans les ruelles, nourries de fleurs, d'herbes et de gâteaux bénits. En remerciement, si la digestion le permet, elles leur offrent une portion de leur sainte production, recueillie avec joie par les dévots.

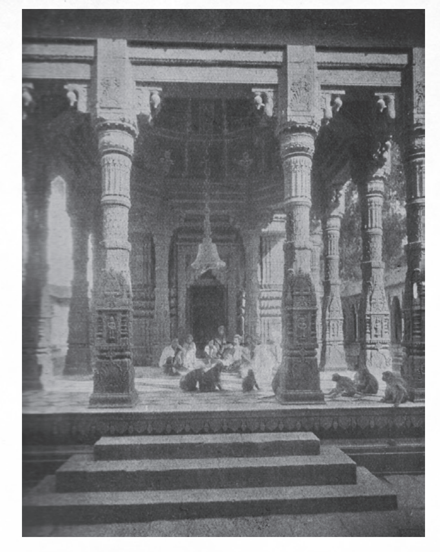
Des cortèges grandioses de pèlerins défilent en permanence dans les rues étroites. Des chevaux richement décorés, des éléphants, des chameaux, des prêtres, des sadhus, ainsi que des musiciens avec tambours, flûtes, cornes, triangles et grelots, se bousculent avec fracas dans les rues déjà habituellement bondées. Certains jours fériés, il n'y a plus de place du tout, car les pèlerins affluent par dizaines de milliers. Dans les maisons qui bordent les rues, des vendeurs et des artisans proposent aux pèlerins des figurines, des amulettes, des fleurs pour les offrandes et tout ce qu'il faut pour un pèlerinage réussi.

Dans ce dédale labyrinthique de rues et ruelles, les temples succèdent aux temples, plus étranges et étonnants les uns que les autres. Leur structure de base est la plupart du temps identique : une cour intérieure carrée entourée de colonnes. Elle est complétée par une construction centrale sous forme de tour richement ornée ou recouverte d'une coupole, contenant la représentation divine ou le lingam. Le temple le plus prestigieux est celui de Shiva, le temple doré (temple Kashi-Vishwanath, Vishwanath signifiant Maître du monde). Son accès est interdit aux non-croyants, mais les guides locaux peuvent indiquer, moyennant finance, un trou dans le mur par lequel il est possible d'entrevoir la cour intérieure, somptueuse et décorée à la feuille d'or. Au nord du temple se trouve la fontaine de la connaissance, toujours entourée de croyants qui boivent l'eau servie par les brahmanes. On dit que celui

qui boit de cette eau accède à un niveau spirituel supérieur. Néanmoins, son odeur nauséabonde et son goût répugnant de fleurs fanées ne sont pas une expérience appréciable. À proximité, on trouve le temple d'Annapurna, déesse de la nourriture, de la fertilité et de la richesse, qui a été renommé « temple de la vache ». Annapurna est l'épouse de Shiva en tant que personnification de Parvati. Son temple abrite en permanence des vaches et des paons, et d'après les récits de voyages d'Européens, le sol ne doit être nettoyé qu'avec leurs excréments. Les mendiants sont alignés contre les murs et fixent les visiteurs qui effectuent les rituels dans cette sainte crasse et crachent parfois une salive rouge due à la mastication des noix de bétel. Les singes sacrés logent par centaines dans le temple rouge de Durga, la personnification la plus terrible de l'épouse de Shiva. Les murs intérieurs sont peints de manière grotesque. De loin, on peut voir une image en relief de la déesse tuant un démon avec un trident. Les croyants vêtus de rouge lui offrent des fleurs également rouges. Pour compléter ce tableau lugubre, une chèvre est tuée chaque jour à l'entrée, le gouvernement britannique ayant interdit les offrandes humaines.

Cette activité et ce nombre incalculable d'autels et de temples donnent assez d'occasions et d'espace pour révérer d'autres dieux. Le Mythe et les adorateurs de ses représentants peuvent aisément se dissimuler dans ce fourmillement. Une petite touche de folie supplémentaire, des silhouettes étranges et des prêtres fanatiques se mêleraient sans problème au chaos ambiant. Une petite communauté honorant un Grand Ancien, lui faisant des offrandes et prêchant la bonne parole passerait inaperçue dans une cour ou un temple. Cette ville peut être un point de départ pour tisser la toile d'une vraie folie cosmique.

L'importance de cette ville pour les Hindous se voit par ses influences sur d'autres religions. Bouddha a livré ses enseignements aux alentours de la ville et y a gagné de nombreux adeptes et Mahavira le « grand héros » et fondateur du jaïnisme est arrivé au même moment à Bénarès. L'influence des musulmans a été encore plus importante, car ils conquirent la ville en 1194 et y firent flotter la bannière de leur prophète pendant presque 600 ans. De temps à autre, les temples hindouistes étaient détruits et remplacés par d'imposantes mosquées qui se dressent aujourd'hui encore.



D'innombrables singes s'ébattent dans le temple de la terrible Durga

Néanmoins, les temples majestueux étaient inlassablement reconstruits. À l'époque coloniale, l'islam est toujours présent, mais n'est plus la religion dominante.

Les théosophes à Bénarès

Le palais des maharadjas abrite le centre de théosophie indien de Bénarès, les bâtiments administratifs ainsi que la « ruche ». C'est ainsi qu'est désignée la maison d'Annie Besant qui écrivit avec assiduité de nombreux livres d'enseignements imprimés dans le bâtiment d'à côté et vendus dans le monde entier. Les théosophes veulent relier le monde de la foi occidentale intellectuel aux visions empreintes de sentiments de l'orient. Des mystiques et des théosophes s'attelèrent ainsi à lier le cœur et la cervelle, dans le but d'en faire ressortir un humain pur qui mérite le paradis sur Terre. On peut se demander si on a affaire à des personnes fantasques ou à des aigrefins. Pour le Gardien, il peut être intéressant de partager la vision de l'écrivain Hanns Heinz Ewer, qui ouvrit vers l'occident une porte pour la folie ancestrale de la ville sainte.

Sites particuliers et attractions touristiques

Goa

La « Goa d'or » ou « Rome de l'Orient » a été construite sur la côte ouest de l'Inde. Douze ans après Vasco de Gama, les Portugais posèrent le pied en Inde et arrachèrent la région de Goa des mains d'un prince local. Selon les découvertes archéologiques, l'existence de Goa remonterait au IIIe siècle avant J.-C. Elle aurait cependant déjà existé du temps des Sumériens il y a 4 000 ans, et qui sait, peut-être est-elle même encore plus ancienne... Les Portugais en furent les maîtres pendant environ 450 ans et ne firent pas dans la dentelle. Les autochtones étaient convertis au christianisme par le feu et l'épée. L'inquisition fut introduite en 1560 et contrôla jusqu'en 1814 que les nouvelles ouailles restaient bien fidèles à l'Église. Le succès de ces mesures se ressent aujourd'hui encore : aucune autre région d'Asie n'a une proportion plus élevée de catholiques dans la population. C'est ce qui vaut à Goa son nom de « Rome de l'Orient », considérée comme le bastion du catholicisme civilisé dans cette faune païenne.



L'imposante église Bom Jesus obstrue l'accès à un mal ancestral.

Pendant de nombreuses années, les affaires furent florissantes grâce au commerce des marchandises indiennes, et la ville s'agrandit. Avec le déclin de la puissance maritime portugaise, l'éclat de Goa diminua. Les épidémies de malaria aux XVIIe et XVIIIe siècles forcèrent les habitants à l'abandonner pour s'installer à Panaji, une ville voisine. Cette cité autrefois majestueuse, ce morceau de Portugal en Inde, devint peu à peu une ville fantôme. Les bâtiments tombèrent en ruines et la jungle reprit ses droits. Dans les années 1920, les ruines sont à peine visibles. En cherchant bien, on peut trouver des vestiges de manoirs, de cathédrales et d'églises, comme celle de Saint Cajetan, une version miniature de la basilique Saint-Pierre de Rome.

Bien que les Britanniques aient officiellement démantelé l'inquisition en 1814, les inquisiteurs n'ont jamais quitté leur ville moribonde. Ils ressemblent, d'extérieur, à des hommes normaux de l'Église catholique, qui entretiennent les églises autrefois somptueuses. Cependant, ils remplissent encore leur mission d'origine. Lorsque les Portugais conquirent la région, ils constatèrent que la population servait une créature effroyable qu'ils gardaient enfermée dans une caverne. Cette masse noire bouillonnante conférait son pouvoir à la race qui la maîtrisait. Lorsque son ichor noir circule dans un humain, il le transforme en berserk surhumain combattant tout ce qui se met en travers de son chemin. Cependant ses fluides sont expulsés de son corps quelque temps plus tard et il meurt dans d'atroces souffrances. La famille régnante transformait en général ses ennemis prisonniers en machine de guerre, les ramenait dans leur village d'origine et attendait. La peur et l'effroi déclenchés par cette vision dissuadait des attaques. Les Portugais finirent par vaincre les radjas grâce à leur supériorité militaire et tentèrent de détruire ou de bannir la créature, mais ne découvrirent rien qui pourrait les aider dans les archives du Vatican. Ils construisirent alors d'imposantes églises sur les entrées de la caverne afin d'emprisonner à jamais la créature. Le travail intensif des missionnaires avait pour but d'effacer son existence de la mémoire collective. L'inquisition mena globalement cette tâche à bien, mais il n'est pas exclu que d'anciens documents en aient réchappé. S'ils venaient à tomber entre de mauvaises mains, les quelques vieillards qui protègent le secret et les églises ne pourraient rien contre une tentative décidée de récupération du poison noir.



Mohenjo-Daro, centre de la culture de l'Indus

La culture de l'Indus, ou Harappa, fut l'une des cultures humaines développées les plus anciennes. Elle débuta vers 2600 avant J.-C. et déclina environ 800 ans plus tard pour des raisons encore inexpliquées. Elle a existé parallèlement aux civilisations égyptiennes et mésopotamiennes. Son nom est lié à son emplacement dans la plaine fertile de l'Indus. Les deux villes les plus connues sont Harappa et Mohenjo-Daro. On pense que la deuxième était la plus grande, et on suppose qu'elle était le centre d'un empire d'une surface supérieure à celles de l'Égypte et de la Mésopotamie combinées. À son apogée, Mohenjo-Daro comptait entre 30 000 et 40 000 personnes. Les rues perpendiculaires indiquent que la ville a été construite sur plans, et l'utilisation de briques de limon lui confère des fondations solides. Ces performances structurelles et sa situation dans une plaine aluviale de la vallée de l'Indus transformaient cette ville en île pendant la montée annuelle des eaux, de juillet à octobre. L'Indus protégeait mieux la ville qu'un mur d'enceinte, servait de voie de circulation, alimentait les habitants en poissons et apportait du fertilisant pour les terres. Aujourd'hui, 4 000 ans plus tard, il ne reste plus que des ruines dans un désert. Sa découverte par des chercheurs occidentaux ne date que de 1922. Il fut rapidement clair qu'ils avaient affaire à des vestiges d'une civilisation très ancienne et évoluée. Les trouvailles sensationnelles des tombeaux des pharaons égyptiens enthousiasmaient les archéologues du monde entier et on espérait mettre au jour à Mohenjo-Daro des éléments tout aussi importants. Si les investigateurs se rendent sur les sites de fouille en 1925, ils y rencontreront des ouvriers et des archéologues ; un millier de personnes s'échinent à retirer les couches de sédiments que l'Indus a déposées au cours des millénaires.

Les chercheurs déçus n'ont pas trouvé de grands trésors dans ces ruines, au contraire. Les trouvailles sont rares et les secrets de Mohenjo-Daro et de la civilisation de l'Indus n'ont pas encore été livrés. D'où venaient ses habitants ? Pourquoi leur civilisation a-t-elle disparu ? Quelles divinités adoraient-ils ? Pourquoi n'y a-t-il ni temples ni bâtiments de la caste dirigeante ? Que signifient les écritures gravées pour l'éternité sur les sceaux d'argile ? Le vrai nom de la ville est également inconnu ; la désignation de Mohenjo-Daro provient des habitants superstitieux de la région alentour et signifie « colline des morts ». Ils évitent d'ailleurs cette zone, persuadés qu'elle est maudite.

L'horreur de ces lieux est restée ancrée dans la croyance populaire. En effet, ce sont les mi-go qui fondèrent cette civilisation de l'Indus. Ils avaient besoin d'innombrables esclaves humains pour extraire un minéral rare contenu dans les sédiments de l'Indus. Ils allaient les chercher ailleurs dans le monde et les amenaient le long de l'Indus, près de leurs installations. C'est la raison pour laquelle ces villes ne disposent d'aucun bâtiment qui se différencie par sa supériorité, les mi-go n'en avaient pas besoin pour s'imposer. Inattention et inefficacité constituaient des excuses bienvenues pour effectuer des expériences effroyables sur les humains, qui menaient inéluctablement à la mort du sujet.

La vue des résultats était si effroyable qu'elle tuait dans l'œuf toute velléité de résistance. La découverte de squelettes extrêmement déformés fut l'une des raisons qui ancrèrent chez les autochtones la mauvaise réputation de la région.
Les traces de cette époque sont enfouies sous les couches sédimentaires de l'Indus. La plupart des galeries se sont effondrées peu après l'abandon de l'exploitation par les mi-go. Malgré tout, il reste encore quelques pièces et des éléments d'anciens laboratoires dont le contenu n'avait pas assez de valeur à leurs yeux pour les dissimuler. On peut y voir quelques exemples horrifiants des expériences d'autrefois, comme des monstres biomécaniques maintenus dans une semi-vie par une technologie incompréhensible, et tombés dans la folie en raison de la douleur, de l'obscurité et de la solitude.
L'un des archéologues qui dirigeaient l'équipe des fouilles à Mohenjo-Daro, le Dr Claudius Cole, reconnut les écritures comme étant des symboles mi-go. Il tenta donc de cacher cet héritage grâce au mécénat de la Chandler Foundation et donc de New World Incorporated.

Les bibliothèques de feuilles de palmiers

L'Inde est un pays dans lequel la spiritualité et le mystique sont encore très présents. Il attire donc des personnes à la recherche de LA vérité, des ésotériques, des farfelus ou tout simplement ceux qui ne se satisfont pas des réponses de la science concernant les grandes questions de la vie. Les bibliothèques de feuilles de palmiers constituent l'une des destinations typiques de ces voyageurs.
Selon la légende, des créatures mystiques, les rishis (traduit par « grandes âmes » ou, et c'est intéressant, par « Grands Anciens »), reçurent il y a plusieurs milliers d'années une vision de l'histoire de la vie humaine pour les générations à venir. Ils l'écrivirent alors sur des feuilles de palmier, support d'écriture aussi répandu dans cette région que le papyrus en Égypte. Chaque tome contient des bandes de feuilles de 30 à 50 centimètres de long, reliées par une cordelette. Le nombre de destins ainsi notés ne fait pas l'unanimité. Certains disent que chaque humain possède son histoire, d'autres que les bibliothèques ne recensent que ceux qui auront un jour besoin de les consulter.
Le support ne se conservant pas éternellement, il faut les réécrire au bout de quelques siècles sur de nouvelles feuilles, tâche qui incombe aux gardiens brahmanes des bibliothèques. Leur mission consiste également à apporter au visiteur les feuilles le concernant et à lire leur prophétie. Il faudra cependant la traduire, car elle est écrite en sanskrit. On dit que personne n'attend longtemps, car les feuilles du visiteur concerné sont immédiatement trouvées.
Il existe au total douze sites similaires en Inde, mais aussi au Sri Lanka (d'autres sources en mentionnent vingt). Les plus connus se trouvent à Bangalore, Vaithisvarankoil, Madras et Hoshiarpur.
Que faut-il en penser ? Les sceptiques considèrent d'un œil critique le déroulement de la lecture de la prophétie, car le visiteur doit répondre par oui ou non à des questions sur sa personne et sur sa vie. Comme pour les horoscopes et autres arts divinatoires, le mystique fait des déclarations plutôt vagues qui se confirment dans la plupart des cas selon l'interprétation que l'on en fait. De la charlatanerie classique ? Peut-être, mais qu'en serait-il si un culte venait à se servir de ce moyen, non pas pour prédire le destin de quelqu'un, mais pour l'influencer ? Des sujets crédules pourraient tomber dans le piège de l'autoréalisation de leur prophétie. Et si parmi ces mensonges, quelques textes recelaient une part de vérité ? Ce qui est sûr, c'est que les révélations des bibliothèques des feuilles de palmiers ne sont pas toujours agréables à entendre.

Activités du Mythe et idées de scénarios

***Cthulhu* rencontre le Space Opera**

Les amateurs de science-fiction restent souvent un peu sur leur faim dans *L'Appel de Cthulhu*. En général, les mi-go sont les seuls à posséder des technologies très avancées. Les possibilités qu'offrent les mythologies indiennes peuvent pallier ce manque par un intermède dans l'espace. Des spécialistes des ovnis comme Erich von Däniken ont trouvé dans d'anciens textes sacrés hindouistes de nombreux indices permettant d'entrer en contact avec des créatures supérieures. À l'aide de vaisseaux spatiaux (vimana) ou par la force de la volonté, les créatures peuvent se déplacer dans l'espace. Certains textes mentionnent également trois villes volantes indestructibles (Tripura) qui contrôlent l'ensemble du système solaire. Celui qui s'intéresse aux détails et aux nouvelles interprétations possibles des anciens hymnes védiques peut trouver sur Internet une mine d'informations.
Ces anciens textes indiens documentent les combats des dieux contre les démons (asuras). Ils peuvent être interprétés comme le conflit entre les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs. Selon lui, la Terre serait un simple théâtre de combats et les humains impliqués une race de serviteurs inférieure. Les dieux ne savaient pas sous quelle forme apparaître devant leurs adeptes humains, ce qui expliquerait les personnifications multiples des dieux de la mythologie indienne. Cette idée doit cependant rester en arrière-plan.
Les investigateurs doivent résoudre un problème pour lequel il leur faut s'enfuir à bord d'un vaisseau spatial vers une autre planète, ville des dieux. Le Gardien peut adapter le type de problème à la situation ou aux attributs des personnages, ou encore à ses joueurs. Il peut s'agir d'un sortilège pour s'assurer la victoire contre une créature conjurée ou libérée (voir « Les horreurs de la mer » dans le paragraphe suivant).
Autre exemple, un archéologue curieux n'a pas tenu compte des avertissements de malédiction lors de la découverte d'un ancien tombeau.



Lors de l'ouverture d'un sarcophage, une ancienne arme biologique des dieux s'est déclenchée et cause chez les humains une mort lente et douloureuse par dissolution des cellules du corps : le malade se transforme progressivement en une masse informe. Naturellement, cette maladie est très contagieuse ; les médecins et les chercheurs font face à une énigme. Une inscription dans le tombeau donne un point de départ pour les investigations ; l'ordre des valets de Shiva connaît un moyen de se protéger contre ce fléau. C'est au Gardien de décider si cet ordre existe encore, s'il dispose toujours des connaissances en question et si les investigateurs réussissent à trouver sa trace. Le déchiffrage des écrits indique un rituel à exécuter dans un temple souterrain. Ce temple peut se trouver sous la ville de Bénarès ou dans les ruines d'une ville depuis longtemps oubliée, attendant d'être redécouverte. Peut-être y aura-t-il des sentinelles biomécaniques putréfiées à combattre avant que les investigateurs puissent atteindre le centre du complexe. Ce rituel appelle un vimana, chariot des cieux, qui se matérialise depuis le néant dans une caverne adaptée à ses dimensions. Ce vaisseau spatial devait être autrefois décoré de majestueux dessins dans un métal ressemblant à de l'or. À présent, sa coque est couverte de bosses, de rayures, de brûlures et même d'une fissure longue comme le bras. Bien qu'il n'inspire guère confiance quant à sa fiabilité, il emmène les investigateurs sur un simple ordre mental jusqu'à la planète des dieux. Le spectacle qui s'offre à eux est sombre et nuageux. Les fiers bâtiments d'autrefois sont en ruines, mais rappellent des structures de temples indiens. Ce monde est apparemment mort et déserté. Ce que les personnages cherchent se trouve parmi les ruines d'un grand bâtiment de forme pyramidale. Des inscriptions murales antiques en sanskrit peuvent aider. « Ce qui a dévasté ce monde doit rester dans l'ombre ». Cette désolation offre une scène idéale pour un final impressionnant, car les attaquants de l'époque laissèrent quelques horreurs derrière eux, à l'affût dans les ruines. Comme dans les bons films, leur présence doit tout d'abord être suggérée par des bruits menaçants. Ensuite, le Gardien doit décider s'il laisse le vaisseau aux investigateurs, le laisse « mourir de vieillesse » sur place ou le fait détruire par une intervention extérieure (par exemple, des habitants de la planète qui se sont infiltrés dedans).



Les horreurs de la mer

Les mythes des anciens textes védiques inspirent des événements cthuloïdes.

« Pendant que les célestes se rassemblaient, ils commencèrent à écraser les danavas [une race de démons] démoralisés par la mort de leur chef [Vritra, un démon dragon ou serpent]. À la vue de ce rassemblement, ils paniquèrent et les danavas vaincus s'enfuirent au plus profond des mers. Dans les profondeurs insondables de l'océan… ils commencèrent à planifier fièrement un complot visant à détruire les trois mondes… Ils finirent par se décider à annihiler tous ceux qui possédaient la connaissance [des brahmas]… Car leur destruction entraînerait celle de l'univers… Ils firent alors de l'océan leur forteresse… d'où ils lançaient leurs attaques… Protégés par l'obscurité de la nuit, les démons enragés engloutirent les sages… et le jour se retranchaient dans les profondeurs des mers… Tous les matins, les humains trouvaient des sages assassinés. Certains n'avaient plus de chair, d'entrailles, d'os ou de sang et d'autres avaient été déchiquetés. On trouvait ci et là des tas d'os sur le sol… Les survivants s'enfuirent dans toutes les directions. »

– D'après une traduction du *Mahabharata*, Vana Parva

À la lecture de ces lignes, on peut se demander si ces horreurs démoniaques pourraient un jour revenir pour mettre leur plan à exécution. De quelles créatures pourrait-il bien s'agir ? Dagon et les profonds semblent presque trop inoffensifs. Vritra, le démon dragon battu, représenterait plutôt Cthulhu et les danavas sa progéniture, remontant des profondeurs de la mer depuis la ville engloutie de R'lyeh pour se venger. S'ils parviennent à détruire l'univers, cela signifie également la fin de cette ère et potentiellement la renaissance de ses maîtres. Si les enfants de Cthulhu quittent leur habitat pour tuer les sages et les scientifiques, un événement important se prépare et l'humanité sera sans défense. Les investigateurs pourraient par exemple trouver le cadavre d'un scientifique qu'ils connaissent et avec qui ils avaient rendez-vous. Des traces d'eau de mer putride constituent le seul indice sur place.



Les thugs, dompteurs assassins de la sombre Kali

« *Brusquement, je vis les visages des femmes changer, les deux jeunes filles poussèrent un cri d'effroi, tous les enfants commencèrent à hurler, pleurer et glapir. Rampasan se leva et me regarda fixement. "Sahib, où est ton revolver ?"* »

– Otto de Fries, *Inde, pays des merveilles* (1922)

Qui ne se souvient pas des cruels sectateurs auxquels Indiana Jones fut confronté dans le deuxième volet de la série (*Indiana Jones et le Temple maudit*). Ceux-ci prient Kali, déesse de la mort, lui font des offrandes humaines, enlèvent des enfants pour les exploiter dans les mines et espèrent un jour diriger le monde. En bref, d'honorables adversaires pour Indiana.

Ces sectateurs ont réellement existé en Inde. Bien sûr, ils ont été caricaturés par Hollywood, mais les exactions des vrais thugs instillaient encore terreur et effroi dans les années 1920. Les thugs constituaient une confrérie d'assassins professionnels ayant développé au cours des siècles des techniques si discrètes et raffinées qu'il fallut que les Britanniques aient recours aux méthodes d'investigations modernes pour découvrir le pot aux roses. Le capitaine William Henry Sleeman fonda une unité spéciale dans les années 1830 et réussit à découvrir les ficelles de la confrérie. Les voyageurs purent ainsi être avertis, ce qui enlevait aux thugs leur effet de surprise et faisait échouer leurs attaques. Les chasseurs devenaient alors les proies. Plusieurs centaines d'adeptes de l'organisation furent ainsi découverts, arrêtés et livrés à la justice. Dès 1870, on pensait la confrérie exterminée, bien qu'il y eût encore quelques attaques sur des pèlerins attribuées aux thugs dans les années 1920.

Si l'on peut attribuer une date de fin à cette confrérie, celle de sa fondation remonte à un passé nébuleux. Les thugs furent mentionnés pour la première fois en 1356, décrits comme des groupes bien organisés d'assassins depuis au moins 500 ans. En fait, ses origines remontent bien plus loin ; la confrérie fut fondée par les « presque humains » qui voulaient détruire la prison du Grand Ancien Zhar (voir « Le monolithe des dieux qui dansent » dans *Terra Cthulhiana 6e édition*). Cependant, des événements oubliés dans les affres du temps entraînèrent la scission de la confrérie. Une petite partie d'entre eux poursuivit ses assassinats pour libérer Zhar et le reste se dévoua à la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux.

Le secret si bien gardé de l'existence des thugs vient de leur mode opératoire et de leur organisation. Ils se sont spécialisés dans l'attque des pèlerins voyageurs, monnaie courante en Inde. Le trajet entrepris par les pèlerins est souvent très long, et comme les thugs ne représentent

pas le seul danger, ils voyagent la plupart du temps en groupe. Les thugs disposant d'excellentes informations concernant les chemins de pèlerinage se joignaient à un groupe et l'infiltraient. Peu à peu, des membres de la confrérie s'y ajoutaient. Lors du voyage, tout le monde partage les repas, prie ensemble, chante et rit. L'éventuelle méfiance était ainsi endormie et une fois que le groupe atteignait après des jours, voire des semaines, une partie reculée de la route que les bandits connaissaient bien, le reste était un jeu d'enfant. Ils tuaient leurs cibles dans leur sommeil, souvent en les étranglant avec un morceau de tissu, plus rarement en les égorgeant. L'utilisation du tissu est aussi simple que géniale, car contrairement aux couteaux ou poignards, il fait partie des vêtements et est insoupçonnable. Hommes, femmes et enfants sont tués de sang-froid, sans aucune hésitation. Qu'ils soient sadhus, prêtres ou simples pèlerins, les thugs ne font pas de différence, car ils ne peuvent pas se permettre de laisser des témoins. Ils laissaient parfois la vie sauve aux très jeunes enfants afin de les éduquer comme des membres de la confrérie. Ils récupéraient les effets des pèlerins et enterraient les cadavres si profondément que ni les éléments ni les animaux sauvages ne pouvaient les faire remonter à la surface. C'est de cette manière que disparaissaient sans laisser de traces des groupes entiers de pèlerins, sans que personne ne découvre ce qu'il était advenu d'eux. De nombreuses spéculations circulèrent sur le nombre de vies prises par les thugs au cours de leur existence. L'estimation est comprise entre 50 000 et un million ! La motivation des thugs reste un mystère. Certains pensent qu'ils agissaient pour leur enrichissement personnel, d'autres qu'une motivation religieuse les poussat à commettre ces crimes. Ainsi, le sang versé était offert à la cruelle déesse Kali la destructrice afin de l'apaiser et de l'empêcher de réduire l'univers en cendres pendant un accès de colère. Cependant, parmi ces thugs, certains appartenaient à d'autres communautés religieuses, sans aucun rapport avec l'hindouisme. En réalité, les thugs adorent Shub-Niggurath personnifiée par Kali. Leurs assassinats achètent la bienveillance de la Magna Mater afin d'obtenir pouvoir et richesse. Pendant ces 400 ans, ils ont atteint quelques objectifs. Les Britanniques n'ont jamais découvert l'étendue réelle de cette organisation et n'ont coupé que les tentacules de la bête sans voir son corps immergé. Ce club dissimulé parmi les élites de la société indienne a juste été contraint de faire profil bas pendant quelque temps en raison de l'unité spéciale du capitaine Sleeman ; mais les thugs existent toujours dans les années 1920 et reprennent leurs activités avec de nouvelles procédures.

Conseils de lecture

Concernant les thugs et Kali :

Sax Rohmer : *Fire-Tongue*, 1921

Robert Bloch : *L'Écharpe* (Titre original : *The Scarf*), 1946



Aides de jeu



PAIX ET LUMIÈRE, MES SŒURS ET FRÈRES !

Que la parole de la sagesse et la musique des sphères puissent vous conduire à la paix du monde transcendantale et au-delà, dans la nouvelle existence d'un être exalté, l'esprit éclairé, qui a laissé derrière lui les entraves de la chair et s'est élevé vers l'éther au jour de la cinquième sapience. En vérité, l'esprit sublimé n'a rien à craindre, ne manquera de rien, et préparera le chemin pour les esprits inférieurs encore prisonniers de la chair, de l'envie irréfrénable, de l'avidité dévorante et de la haine brûlante qui caractérisent ce monde de luxure, d'escroquerie et de violence.

Tournez-lui le dos ! Libérez-vous de la chair et de ses entraves, renforcez votre esprit et devenez des esprits éclairés à mes côtés. Vous êtes élus, vous, dont l'esprit est suffisamment fort pour refuser la chair et vous consumer dans la lumière de vérité. L'esprit ne se lie pas à la chair lorsqu'il perce à jour cette illusion qui fait de lui une ombre ou une coquille vide.

Gardez-vous néanmoins de briser ces entraves qui font de vous un humain inférieur. Même si votre raison a le pouvoir de briser cette illusion, l'âme peut en souffrir si elle ne parcourt pas la totalité du chemin, et que le voile est brusquement retiré. Ce n'est que le jour de la cinquième sapience, lorsque la paix du monde transcendantale aura induit l'abandon de la [redacted] chair, que les esprits des âmes inférieures pourront regarder la vérité en face et choisir l'immortalité à vos côtés, vous qui avez déjà vu la lumière et senti cette paix.

Comment l'âme éclairée, qui a reconnu la vérité, peut-elle préparer son esprit pour atteindre la cinquième sapience et amener la paix transcendantale sur ce monde de la chair ? Le chemin qui mène à la cinquième sapience m'a été révélé au niveau du gué entre les sphères et je voudrais vous y conduire pour que vous trouviez la sagesse intérieure et la lumière de la vérité extérieure. Voici le chemin des cinq sapiences :

Sat, la première sapience : le chemin du rassemblement spirituel

Au début de chaque renforcement de l'esprit, on trouve le rassemblement et la focalisation de la force de l'âme. Ils servent à éliminer les entraves de la chair pour entrevoir la vérité. Enfumez le lieu de rassemblement avec du bois de santal et adoptez une posture d'attente. Videz votre esprit et chantez ces paroles sacrées : « Sat Phari Sum Ergat Sati Phan Sriga Phani Sat » jusqu'à ce qu'elles flottent dans l'esprit. Vous êtes alors prêts à...

Rhon, la deuxième sapience : le chemin de la force de l'âme en suspens

Prenez une posture d'apesanteur et ajoutez des lotus pour la fumée. L'âme alourdie des chaînes de la chair doit se réapproprier sa légèreté naturelle et accueillir la lumière. Laissez votre esprit naviguer vers la rive de la paix intérieure et le gué de l'eau vive. Chantez ces paroles sacrées : « Rhon Phagi Vashtu Therya Rhona Tahrij Vesthena Phargon Rhon » jusqu'à ce que votre âme en soit rassasiée et que vous

Aide de jeu n°6 :
Message de Rhon Paku adressé aux croyants

ressentiez à nouveau votre existence charnelle. Vous devez à présent résister à...

Chaug, la troisième sapience : le chemin du puissant Lingam et de la fertile Yoni

Prenez à présent la posture de la force et ajoutez du patchouli à la fumée. La chair avide tente à nouveau de se lier à votre âme en suspens et de la ramener dans le monde de l'illusion. Soumettez-vous à la chair en acceptant paisiblement ces divertissements, mais posez la main sur vous ou sur les autres. Dans le cas contraire, vous n'acceptez pas, mais vous abandonnez et empoisonnez votre âme. C'est la raison pour laquelle les croyants doivent résister à Chaug séparément. Chantez à présent ces paroles sacrées : « Chaug Lingam Sorya Yoni Faug Niyo Ayros Magnil Chaug » jusqu'à ce que votre concupiscence soit vaincue et que les images accueillies se soient dissipées dans l'ombre. Vous trouvez à présent de la force dans...

Paku, la quatrième sapience : le chemin du passage de la chair à la lumière

Prenez à présent la posture du passage et ajoutez la stramoine. Votre esprit et votre âme sont renforcés par la résistance à la chair. Vous devez à présent rassembler toutes vos forces pour allumer en vous la lumière sacrée qui décuple l'incendie de la chair et la conduit à la lumière. Chantez ces paroles sacrées : « Paku Oolahn Vasardhu Nimjih Orgah Ukap Hargon Mhijini Dhasravu Noloah Paku » et réunissez votre chair transformée avec l'esprit et l'âme pour former votre existence réelle, non soumise aux chaînes du monde et du temps. Le temps de l'infini est à présent venu pour...

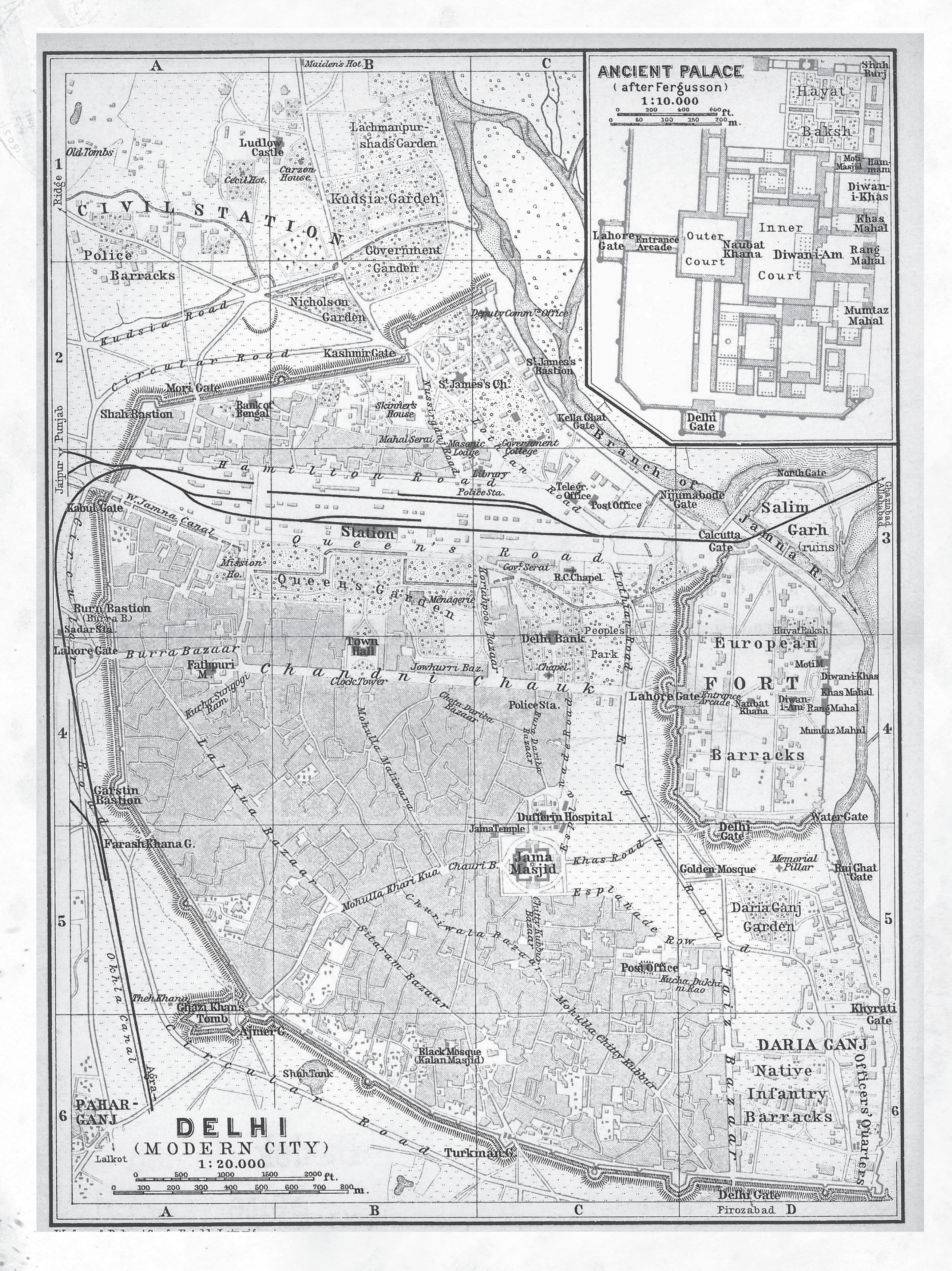
dhole, la cinquième sapience : le chemin de l'esprit ascendant

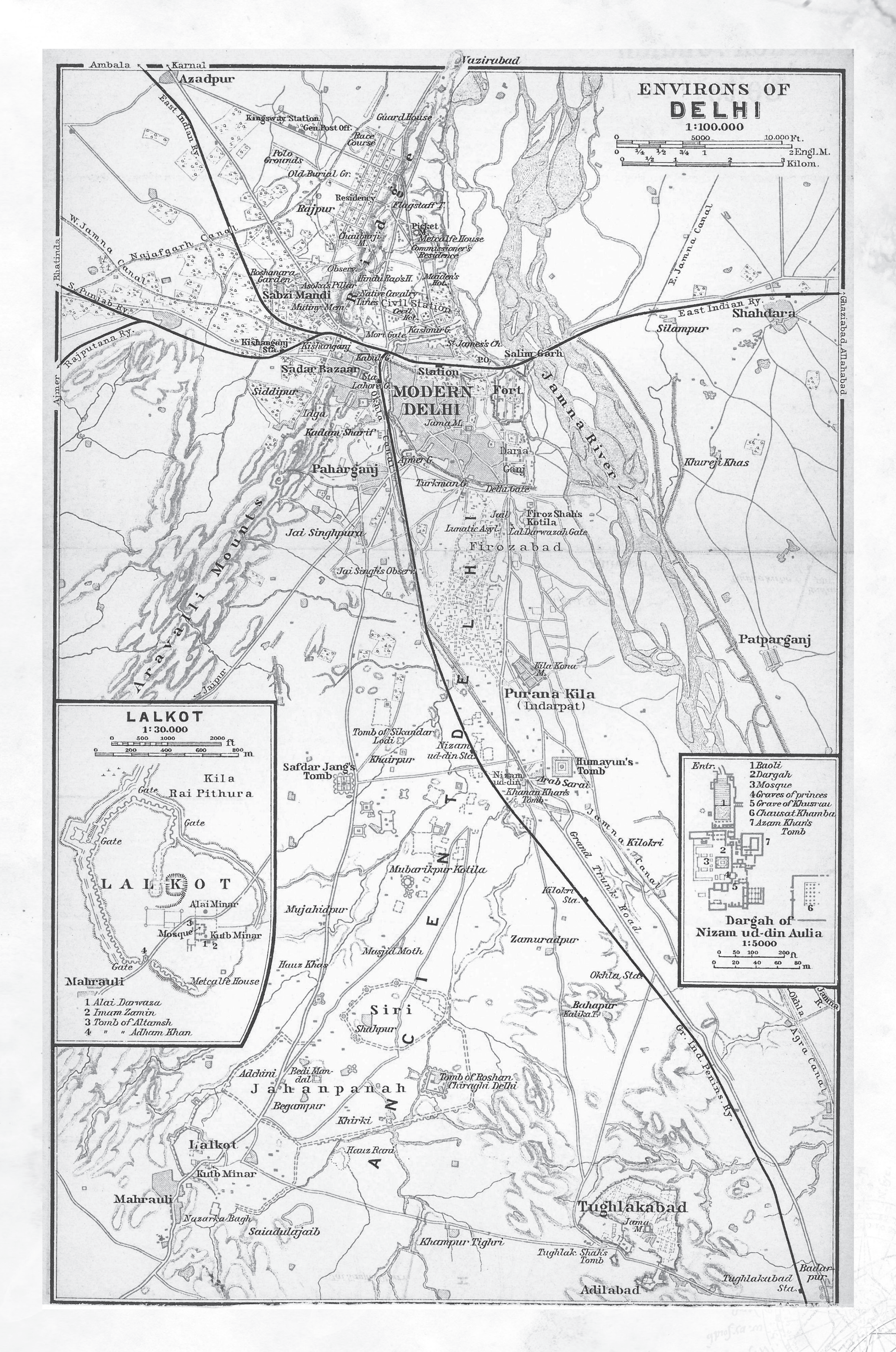
Prenez maintenant la posture de l'ascension et ajoutez de l'encens. Sentez l'amour cosmique de l'univers, le vrai, qui vous entoure et enveloppe la vérité sans limites, au-delà de toute tromperie de la chair et du monde. Laissez votre esprit monter vers la paix transcendantale du dhole et montrez-lui le chemin vers la mystification du monde pour qu'il en dévore la chair et gratifie toutes les créatures de leur destinée méritée. Chantez à présent ces paroles sacrées : « dhole Nyar Ku Lar Tu Tho Lu Tep dhole » et réjouissez-vous de la paix et du silence infini dont vous avez doté le faux globe terrestre.

Le chemin des cinq sapiences doit être parcouru tous les jours pour se préparer au jour de la paix transcendantale, ce jour où nous changerons ensemble le monde. En attendant, restez liés dans l'amour et la paix, évitez les appels de la chair et du faux monde, soyez conscients que les esprits inférieurs voient en vous des fous et des prophètes imposteurs, et voudront vous détourner. Donnez-leur la paix en échange et vous prévaudrez sur leur ignorance.

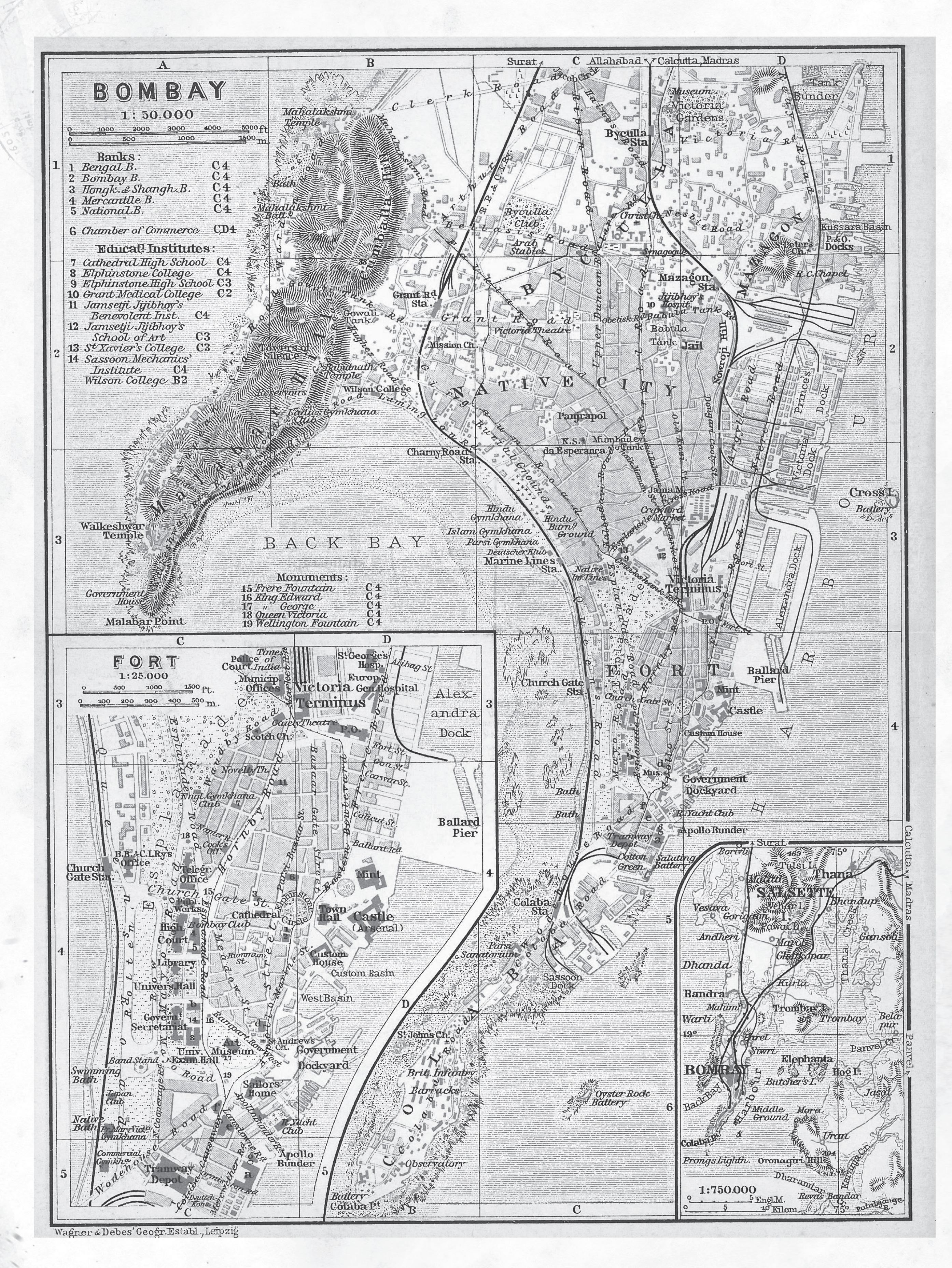
Paix et lumière, mes sœurs et frères.

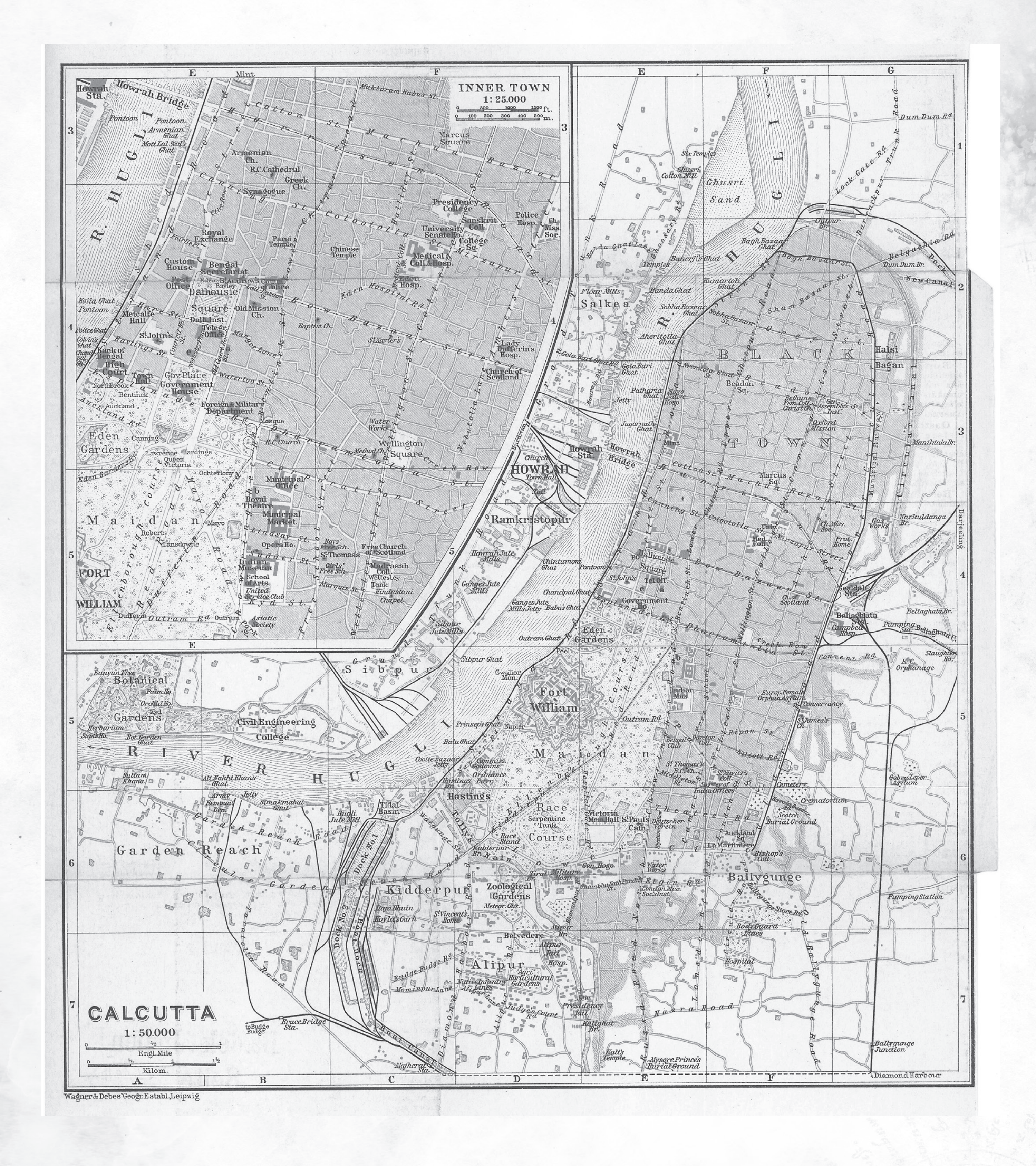
Rhon Paku, le chemin des cinq sapiences


ANCIENT PALACE
(after Fergusson)
1:10.000
Shah Burj
Hayat Baksh
Moti Masjid
Hammam
Diwan-i-Khas
Khas Mahal
Rang Mahal
Mumtaz Mahal
Lahore Gate
Entrance Arcade
Outer Court
Naubat Khana
Inner Court
Diwan-i-Am
Delhi Gate
DELHI
(MODERN CITY)
1:20.000
Maiden's Hot.
Old Tombs
Ridge
Ludlow Castle
Cecil Hot.
Curzon House
Lachmanpurshads Garden
Kudsia Garden
CIVIL STATION
Police Barracks
Government Garden
Nicholson Garden
Kudsia Road
Circular Road
Kashmir Gate
Deputy Commr's Office
St. James's Ch.
St. James's Bastion
Mori Gate
Bank of Bengal
Skinner's House
Shah Bastion
Punjab
Jaipur
Mahal Serai
Masonic Lodge
Government College
Kella Ghat Gate
Branch of Jamna R.
Hamilton Road
Library
Police Sta.
Telegr. Office
Post Office
Nigumbode Gate
North Gate
Salim Garh (ruins)
Kabul Gate
W. Jamna Canal
Station
Queen's Road
Calcutta Gate
Mission Ho.
Queens Garden
Govt. Serai
R.C. Chapel
Menagerie
Burn Bastion (Burra B.)
Sadar Sta.
Lahore Gate
Burra Bazaar
Town Hall
Delhi Bank
People's Park
Lothian Road
European FORT
Fathpuri M.
Chandni Chauk
Jowhurri Baz.
Clock Tower
Chapel
Police Sta.
Lahore Gate
Barracks
Garstin Bastion
Farash Khana G.
Lal Kua Bazaar
Dufferin Hospital
Jama Temple
Jama Masjid
Chauri B.
Khas Road
Delhi Gate
Water Gate
Golden Mosque
Memorial Pillar
Raj Ghat Gate
Mohulla Khari Kua
Churiwala Bazaar
Esplanade Road
Esplanade Row
Daria Ganj Garden
Sitaram Bazaar
Post Office
Okhla Canal
Theh Khana
Ghazi Khan's Tomb
Ajmer G.
Circular Road
Shah Tank
Black Mosque (Kalan Masjid)
Mohulla Chitty Kubbur
Elgin Road
Faiz Bazaar
Khyrati Gate
DARIA GANJ
Native Infantry Barracks
Officers' Quarters
PAHAR-GANJ
Lalkot
Turkman G.
Delhi Gate
Firozabad
A
B
C
D
1
2
3
4
5
6



ENVIRONS OF
DELHI
1:100.000
Engl. M.
Kilom.
Ambala
Karnal
Azadpur
Wazirabad
East Indian Ry.
Kingsway Station
Gen. Post Off.
Guard House
Race Course
Polo Grounds
Old Burial Gr.
Residency
Rajpur
Flagstaff T.
Picket
Metcalfe House
Commissioner's Residence
Chauburji M.
W. Jamna Canal
Najafgarh Canal
Bhatinda
S. Punjab Ry.
Roshanara Garden
Observ.
Hindu Rao's H.
Asoka's Pillar
Ludlow Castle
Maiden's Hot.
Sabzi Mandi
Native Cavalry Lines
Civil Station
Mutiny Mem.
Rajputana Ry.
Kishanganj Sta.
Kishanganj
Mori Gate
Kashmir G.
St. James's Ch.
Kabul G.
Station
Salim Garh
Sadar Bazaar
Lahore G.
MODERN DELHI
Fort
Siddipur
Idga
Jama M.
Kadam Sharif
Ajmer
Daria Ganj
Ajmer G.
Paharganj
Turkman G.
Delhi Gate
Jail
Firoz Shah's Kotila
Lunatic Asyl.
Lal Darwazah Gate
Jai Singhpura
Firozabad
Jai Singh's Observ.
Aravalli Mounts
Jaipur
Jamna River
E. Jamna Canal
East Indian Ry.
Silampur
Shahdara
Ghaziabad, Allahabad
Khureji Khas
Patparganj
ANCIENT DELHI
Kila Kona M.
Purana Kila (Indarpat)
Tomb of Sikandar Lodi
Nizam ud-din Sta.
Khairpur
Safdar Jang's Tomb
Humayun's Tomb
Nizam ud-din
Arab Sarai
Khanan Khan's Tomb
Jamna Kilokri Canal
Grand Trunk Road
Mubarikpur Kotila
Kilokri Sta.
Mujahidpur
Zamuradpur
Masjid Moth
Hauz Khas
Okhla Sta.
Bahapur
Kalika T.
Siri
Shahpur
Gr. Ind. Penins. Ry.
Okhla
Agra Canal
Jamna R.
Adchini
Bedi Mandal
Jahanpanah
Tomb of Roshan Chiragh Delhi
Begampur
Khirki
Hauz Rani
Lalkot
Kutb Minar
Mahrauli
Nazar ka Bagh
Saiadulajaib
Tughlakabad
Jama M.
Khanpur Tighri
Tughlak Shah's Tomb
Tughlakabad Sta.
Badarpur
Adilabad
LALKOT
1:30.000
Kila Rai Pithura
Gate
Gate
Gate
Gate
LALKOT
Alai Minar
Mosque
Kutb Minar
Mahrauli
Metcalfe House
1 Alai Darwaza
2 Imam Zamin
3 Tomb of Altamsh
4 " " Adham Khan
Entr.
1 Baoli
2 Dargah
3 Mosque
4 Graves of princes
5 Grave of Khusrau
6 Chausat Khamba
7 Azam Khan's Tomb
Dargah of Nizam ud-din Aulia
1:5000


BOMBAY
1: 50.000
Banks:
1 Bengal B. C4
2 Bombay B. C4
3 Hongk. & Shangh. B. C4
4 Mercantile B. C4
5 National B. C4
6 Chamber of Commerce CD4
Educat! Institutes:
7 Cathedral High School C4
8 Elphinstone College C4
9 Elphinstone High School C3
10 Grant Medical College C2
11 Jamsetji Jijibhoy's Benevolent Inst. C4
12 Jamsetji Jijibhoy's School of Art C3
13 St Xavier's College C3
14 Sassoon Mechanics' Institute C4
Wilson College B2
Monuments:
15 Frere Fountain C4
16 King Edward C4
17 " George C4
18 Queen Victoria C4
19 Wellington Fountain C4
Mahalakshmi Temple
Cumballa Hill
Malabar Hill
Walkeshwar Temple
Government House
Malabar Point
BACK BAY
Towers of Silence
Wilson College
Grant Rd. Sta.
Victoria Theatre
NATIVE CITY
Byculla Sta.
Byculla Club
Victoria Gardens
Mazagon Sta.
Jail
Charny Road Sta.
Marine Lines Sta.
Victoria Terminus
Victoria Dock
Princes Dock
Alexandra Dock
Ballard Pier
Mint
Castle
Custom House
Government Dockyard
Apollo Bunder
Church Gate Sta.
Colaba Sta.
Sassoon Dock
Oyster Rock Battery
Cross I.
FORT
1: 25.000
Victoria Terminus
Alexandra Dock
Ballard Pier
Church Gate Sta.
Town Hall
Castle (Arsenal)
Custom house
Custom Basin
West Basin
Government Dockyard
Sailors' Home
Apollo Bunder
Tramway Depot
Cathedral
High Court
Library
Univers. Hall
Secretariat
Museum
Colaba Pt.
Observatory
Thana
SALSETTE I.
Bandra
Trombay
Elephanta
Butcher's I.
Middle Ground
Uran
BOMBAY
1:750.000
Wagner & Debes' Geogr. Establ., Leipzig


INNER TOWN
1: 25.000
CALCUTTA
1: 50.000
Engl. Mile
Kilom.
Wagner & Debes' Geogr. Establ. Leipzig
Howrah Bridge
R. HUGLI
Dalhousie Square
Eden Gardens
Maidan
FORT WILLIAM
Wellington Square
Government House
Presidency College
Royal Exchange
HOWRAH
Ramkristopur
Salkea
Ghusri Sand
BLACK TOWN
Sibpur
Botanical Gardens
Civil Engineering College
RIVER HUGLI
Garden Reach
Hastings
Race Course
Kidderpur
Zoological Gardens
Alipur
Ballygunge
Dock No. 1
Dock No. 2
Victoria Mem. Hall
Halsi Bagan
Beliaghata
Diamond Harbour
Ballygunge Junction


CIVIL STATION
A
B
C
D
Bhatni
1
2
3
4
Hotels
St.Mary's Ch.
Post Office
Maharajah's House
Barna River
Ghausabad
Nandesar Tank
Sadar Bazaar
CANTONMENT
Telegr.Office
Artillery Lines
Cantonment Sta.
Lachhpur
Queen's College
Temple Mataji
Sadullapur
Bakaria Tank
JAITPURA
Jaitpura
Amarpur
Konian
Makhdumpur
City Sta.
Kazakpur
Kamangarha
Laddu T.
Bhadun
Kashi Sta.
Masjid
Kazi Mandawi
ADAMPURA
Lucknow
Calcutta
Normal School
Badshah Bagh
Pisach Mochan Tank
Habibpur
Chamar Toni
Narharpur
Prince of Wales Hosp.
KALBHAIRO
Machhodri
Public Garden
Telegr.Off.
Town Hall
Pahlvad Ghat
Ganges R.
Gai Ghat
CHAITGANJ
CITY
KOTWALI
Kashipur
Victoria Park
Small Mosque of Aurangzeb
Panchganga Ghat
Ram Ghat
Chhitupur
Manpur
Suraj Kund
Aurangzebs Mosque
Golden Temple
Sindhia Ghat
Baji Rao Ghat
Manikarnika Ghat
Pari Jalsai Ghat
Ramanpur
Kotwalpur
DASSASUMEDH
Man Mandil Ghat
Dasasamedh Ghat
Munshi Ghat
Rana Ghat
Hindoo College
Reori Tank
Chausatti Ghat
Mansehar Ghat
Narda Ghat
Chauki Ghat
BHELUPURA
Kedarnath Ghat
Water Works
Shiwala Ghat
Nagwa T.
Ahira Bir
Bachhraj Ghat
Water Works
Bhadaini
Tulsi Ghat
Assi Ghat
Temple Durgadebiji
Assi Sangam R.
BENARES
1: 40.000
ft.
m.
1: 100.000
Engl.M.
Kilom.
Khajuhi
Sarnath
Benipur
Ganj
Hiramanpur
Akha
Mawaia
Asapur
Ledhupur
Paharia
Rupapur
Baglunathpur
Salarpur
Danialpur
Alwipur
Serai Heth
Konian
Barna R.
Sadullapur
City Sta.
Kila Kohna
BENARES CITY
Kashi Sta.
Ganges R.
Bhadaini
Katesar
Ganges Riv.
Nagwa
Kutlupur
Bhagwanpur
Ramnagar
Chhittupur
1: 100.000
Engl.M.
Kilom.
Wagner & Debes' Geogr.Establ.Leipzig

